



**HAL**  
open science

## Quels sont les liens entre le genre cinématographique d'un film et son montage ?

Martin Delamare

► **To cite this version:**

| Martin Delamare. Quels sont les liens entre le genre cinématographique d'un film et son montage ?.  
| Physique [physics]. 2021. dumas-03479054

**HAL Id: dumas-03479054**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03479054>**

Submitted on 14 Dec 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Martin DELAMARE

Quels sont les liens entre le genre cinématographique  
d'un film et son montage ?

Aix-Marseille Université

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »

2020-2021

**Directrice de mémoire**

Frédérique DEVAUX-AMARGER

Soutenance le 08 Avril 2021



Martin DELAMARE

Quels sont les liens entre le genre cinématographique  
d'un film et son montage ?

Aix-Marseille Université

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »

2020-2021

**Directrice de mémoire**

Frédérique DEVAUX-AMARGER

Soutenance le 08 Avril 2021



# Quels sont les liens entre le genre cinématographique d'un film et son montage ?

---

## Résumé

---

La relation entre le genre d'un film et son montage est à double sens : le genre peut influencer les pratiques du montage, comme les pratiques du montage peuvent contribuer à l'élaboration du genre du film.

Dans le premier cas, le genre d'un film peut influencer les pratiques en dirigeant l'orientation générale du montage mais sans agir de manière contraignante. Le genre n'est pas un cahier des charges à suivre de manière stricte mais plutôt un corpus de codes qui peuvent guider les choix esthétiques. Le genre peut aussi influencer le montage à travers les rushs du tournage.

Le genre n'est pas le seul élément à influencer le montage. Le choix du point de vue peut aussi porter une esthétique pour le montage.

---

## Mots-clés

---

Montage – Genre cinématographique – Code cinématographique – Film d'horreur – Drame social – Point de vue

## Remerciements

---

Je souhaite remercier Frédérique Devaux Amarger qui a dirigé ce mémoire, pour son aide et ses conseils tout au long de mes recherches.

Je souhaite remercier Fleurine André, François Gédigier, Anne Klotz, Frédéric Massiot et Françoise Roux d'avoir pris le temps répondre à mes questions. Ces échanges m'ont beaucoup apportés et m'ont ouverts de nouveaux horizons de recherches.

Je souhaite remercier ma famille pour m'avoir aidé et soutenu durant cette rédaction.

On dit souvent qu'il est impossible de faire, en France, un bon « film de genre ». Cette idée largement répandue mais sans réel fondement cristallise en réalité toute la complexité de la relation qui unit la France et le « cinéma de genre ». Le public hexagonal aime pourtant aller voir des films « de genre », mais pas quand ce sont des productions françaises. Longtemps ignoré par le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC), ce dernier a lancé en 2018 une aide financière spéciale pour le financement de projets avec un genre spécifique. La brochure de l'appel à projet 2021 présente le dispositif ainsi :

« L'appel à projets films de genre a été créé en 2018 afin d'encourager la diversité des genres au cinéma et élargir la palette narrative des projets proposés. Chaque année la thématique de l'aide change. Après la première et la troisième édition consacrées aux « fantastique, science-fiction, épouvante » et une année 2019 aux « comédies musicales », l'appel à projet sera dédié en 2021 au thème : « comédie romantique ». »<sup>1</sup>

Dans les années 2000 à 2010, une vague de films d'une grande violence arrive en salles obscures. Portée par des œuvres comme *Frontière(s)* de Xavier Gens, *Martyrs* de Pascal Laugier ou encore *Haute tension* d'Alexandre Aja, ces films relancent le cinéma d'horreur français, pour un immense succès international. Mais en France, ils sont largement méconnus par le grand public. Le succès tant critique que commercial de *Grave*, de Julia Ducourneau montre néanmoins un regain d'intérêt du cinéma français pour la question du genre cinématographique. Mais sur les six nominations du film aux Césars du cinéma français en 2017, aucune n'a abouti à une récompense. Cet exemple est, une fois encore, l'expression de cette relation ambivalente entre soutien et absence de reconnaissance du cinéma français envers la question du « genre cinématographique ».

Dans ce contexte, on serait aisément tenté d'opposer avec manichéisme « cinéma académique » et « cinéma de genre », ainsi que le décrit le réalisateur Pascal Laugier dans le documentaire en ligne réalisé par Victor Bonnefoy, *Genre c'est du cinéma ?* :

« Quand j'avais quinze ans, c'était [le cinéma « de genre »] un truc de chapelle. Tu avais d'un côté « Starfix », qui parlait de tous les films qui m'ont excité. Et ça s'appelait

---

1 Direction du Cinéma Service des aides sélectives à la production et à la distribution, « Appel à projets 2021 films de genre » [en ligne], consulté le 20 mars 2021, URL : [https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/cinema/production/appel-a-projets-de-films-de-genre\\_563143](https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/cinema/production/appel-a-projets-de-films-de-genre_563143).

le cinéma de genre, et de l'autre t'avais « Première » qui parlait des films avec Miou Miou et tout ça, et qui étaient moins excitants. Et c'étaient les fans de genre, nous les starfixiens, contre le reste de la presse française »<sup>2</sup>

Mais à y réfléchir plus en détails, la relation entre un film et son genre est plus complexe qu'il n'y paraît. D'abord chaque film, quel qu'il soit, a un genre. Du moins, un genre dans lequel il peut être catégorisé. À partir de ce point, de quoi parle t'on quand on évoque « le cinéma de genre », au sens large ? Avant tout travail sur cette notion, nous devrions nous demander ce qu'est un genre. Comment le délimiter, et identifier ces composantes ? Car les éléments qui fondent le caractère générique d'un film – on considérera pour l'ensemble de cette rédaction le terme « générique » selon cette définition du dictionnaire Larousse : « Qui appartient au genre, à tout un genre, qui résume tout un genre »<sup>3</sup> – vont bien au-delà de son seul scénario. En effet, le genre d'un film est fondé sur son histoire mais aussi sur les personnages ou encore les décors. En plus de ces éléments, la façon de raconter cette histoire joue tout autant dans l'ancrage générique du film. Ainsi, les cadres, les éclairages, le traitement du son et le montage du film sont autant de composantes de son genre.

À la suite de nos études, nous souhaitons nous spécialiser dans le montage de films de formats longs métrages, et notamment de films revendiqués « de genres ». La création d'un film volontairement ancré dans un genre cinématographique suppose, si ce n'est le respect, du moins un minimum de référence à un certain nombre de codes du genre en question. Dans le cadre de la production d'un tel film, ces codes sont autant d'éléments sémantiques (les personnages, les lieux, les éléments d'intrigue propres aux genres, etc.) ou syntaxiques (l'intégration de ces codes sémantiques dans la grammaire cinématographique via les cadres, le son, le montage, etc.) avec lesquels il faut composer. Nous souhaitons, à travers ce mémoire, mettre en lumière les rapports qu'entretiennent les monteurs avec ces codes, notamment afin de savoir si ces codes les influencent dans leur façon de travailler. Le cas échéant, nous désirons découvrir dans quelle mesure s'exerce cette influence, et si les monteurs la considèrent comme une contrainte.

Nous espérons, par ce travail de recherche, découvrir les spécificités du montage d'un film ancré de manière claire dans un genre, dans le but de nous les approprier et pouvoir exercer notre profession au mieux si nous y sommes confrontés en tant que monteur lors de notre carrière. Nous

2 Victor Bonnefoy, « Genre c'est du cinéma » [en ligne], consulté le 15 mars 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CACgGim5Amg&t=326s>.

3 Larousse Éditions, « Définitions : générique - Dictionnaire de français Larousse » [en ligne], consulté le 16 mars 2021, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/g%C3%A9n%C3%A9rique/36544>.

cherchons à comprendre si les pratiques du montage d'un film évoluent en fonction de son genre cinématographique. De même, nous aimerions identifier quels aspects du processus de montage, comme le dérushage, la sélection des plans, ou encore la durée des plans dans le montage, par exemple, sont impactés par ces changements méthodologiques.

Ce contexte nous a conduit à nous demander en premier lieu comment le genre cinématographique d'un film influence-t-il la façon de le monter ? Cependant, après avoir effectué une partie de nos recherches, il nous est apparu que la problématique inverse était tout à fait légitime, à savoir : comment le montage peut-il contribuer à l'élaboration du genre d'un film ? Nous avons donc fait le choix, au cours de la rédaction de ce mémoire, de modifier notre problématique afin qu'elle soit plus pertinente, vis-à-vis de nos objectifs de recherches. Nous avons donc défini la problématique suivante : Quels sont les liens entre le genre cinématographique d'un film et son montage ?

Pour répondre à cette question, nous avons décidé d'inclure dans notre méthodologie de travail des recherches théoriques, des analyses filmiques, des expérimentations pratiques et des entretiens avec des professionnels. Cette méthodologie nous a permis d'identifier de nombreux éléments déterminants pour la résolution de notre problématique initiale, mais elle nous a aussi permis de mettre en évidence les fausses pistes. Par exemple, dans le but de comprendre comment un changement dans les pratiques du montage pourrait changer le genre du film, nous avons travaillé à remonter les quinze premières minutes du film *Dancer in the Dark* de Lars Van Trier de deux manières : l'une selon les codes du drame social, et l'autre comme une comédie musicale. Mais après avoir montré ces deux versions à François Gédigier, monteur du film original, ce dernier nous a expliqué qu'il ne trouvait pas cette démarche très pertinente dans ce contexte. En revanche, il nous a fait part de l'importance que revêt pour lui l'inscription du montage dans le processus général de conception des films. Plus précisément, il a insisté sur l'influence du tournage, à travers les rushes, sur les pratiques du montage et sur le résultat final. Cet échange basé sur une expérimentation qui ne s'est pas avérée concluante dans la manière dont nous l'avions envisagée, c'est à dire comme support de recherche pour expérimenter les possibilités de changer le genre d'un film en modifiant son montage, nous a incité à revoir en profondeur notre conception des rapports entre genre et montage, et à retravailler notre plan. De même, des entretiens avec plusieurs professionnels nous ont incité à étendre notre espace de recherche au-delà de la seule question du genre cinématographique, pour nous intéresser notamment à la question du point de vue mis en avant par le montage, mais aussi à d'autres domaines que la recherche cinématographique.

Dans un premier temps, nous définirons ce qu'est un genre cinématographique, et quels sont ce qu'on appelle ses « codes ». À partir des précédentes recherches sur ce sujet comme, par exemple, *l'analyse structuraliste* de Claude Lévi-Strauss, la définition de *genres théoriques* proposée par Tzvetan Todorov ou encore *l'analyse sémantico-syntaxique* de Rick Altman, nous chercherons une méthode qui nous permette de comprendre et d'analyser les genres. Nous choisirons aussi deux genres spécifiques à partir desquels nous approfondirons nos recherches.

Ensuite, nous mettrons en évidence si le genre d'un film influence ou non son montage, et si la réciproque est vraie. Mais au-delà de cette seule démarche, nous chercherons à comprendre de quelle manière se manifestent les liens entre genre cinématographique et montage d'un film.

Enfin, nous chercherons à élargir notre champ de recherche, en confrontant ces résultats avec l'ensemble des facteurs qui exercent une influence sur le montage d'un film dans la réalité professionnelle de leur production. Notamment en nous intéressant aux influences du tournage sur le montage, et aux liens indirects entre le montage et le genre d'un film.

## Partie 1 : Des genres (dé)codés

---

L'étude du cinéma dit « de genre » est un exercice complexe. Nombreux sont les spécialistes du septième art qui ont tenté de cerner ce concept sans jamais réussir à y apposer une grille de lecture précise et définitive. Et pour cause : le genre cinématographique est, de par sa nature propre, en constante évolution. Dans le livre *Les genres du cinéma*, l'universitaire Raphaëlle Moine revient sur les différentes propositions d'interprétation du genre, qu'il soit cinématographique ou littéraire – à travers la pensée de Lévi-Strauss notamment. Elle explique notamment que « les genres sont toujours des catégories créées *a posteriori* pour rendre compte des ressemblances entre un groupe de film »<sup>4</sup> C'est l'accumulation de films qui suivent les mêmes codes qui permet, après coup, de constituer un genre.

Cependant un genre cinématographique ne se limite pas à catégoriser les œuvres, dans le simple but de regrouper les films aux caractéristiques similaires, le genre peut aussi créer des attentes chez le spectateur. Celui-ci peut en effet espérer retrouver un certain nombre d'éléments dans un film d'un genre précis. Par exemple, s'il décide de regarder un *film policier*, il peut s'attendre à ce qu'il y ait au moins une enquête avec, à la fin, une résolution d'énigme. S'il regarde un *western*, il peut s'attendre à voir un film qui se déroule dans le désert, et retrouver des personnages iconiques comme le cowboy ou le shérif par exemple. Ces attentes sont propres à chaque spectateur – notamment en fonction de sa culture et de sa connaissance du genre en question – et elles ne sont pas forcément conscientisées de manière formelle. Cela ne signifie pas non plus que les films doivent forcément respecter les attentes pour être jugés bons, il peut même être plus intéressant d'aller à l'encontre de ces attentes pour surprendre le spectateur. Dans ce contexte, il est primordial pour nous de définir ce que nous considérons comme un genre cinématographique, et d'identifier les codes qui le composent.

### a) À la recherche des codes

#### 1) Un rapide historique de l'étude des genres

Pour comprendre ce qu'est un genre cinématographique, il est nécessaire de comprendre le processus à l'origine de l'apparition d'un nouveau genre. À ce propos, Raphaëlle Moine expose dans le livre *Les genres du cinéma*, la théorie générale de Rick Altman selon laquelle la naissance d'un genre cinématographique commence de cette manière :

---

4 MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, 2e édition., Paris, ed. Armand Colin, 2008, p. 109.

« - En imitant leurs propres films à succès, les studios cherchent à initier un cycle de films *a priori* vendables et qui sera associé à son label propre. Ils peuvent pour cela ajouter des éléments nouveaux à un genre existant, dont ils renouvellent en partie la sémantique et la syntaxe. De plus, un adjectif qualificatif, signalant la particularité des films du cycle, est souvent ajouté à l'appellation générique en vigueur à ce moment. »<sup>5</sup>

Ensuite, la formalisation du nouveau genre s'effectue par les trois étapes suivantes :

« - Si le cycle a du succès et si d'autres studios sont en mesure de réunir les ingrédients de la même recette, le cycle devient un genre.

- La détermination du cycle, qui était alors contenue dans l'adjectif, se substantifie et devient le nom même du nouveau du genre.

- Une fois le genre reconnu et partagé par l'ensemble des studios ou quand il est en quelque sorte saturé, il est plus rentable de l'abandonner ou de créer un nouveau cycle, à partir de ce genre, qui entame un nouveau processus de genrification. »<sup>6</sup>

Raphaëlle Moine précise que ce processus n'est pas automatique, et qu'il peut s'arrêter en cours, sans aboutir systématiquement à la formation d'un nouveau genre. Elle explique que « tous les cycles ne deviennent pas des genres et certains nouveaux genres se consolident plus rapidement que d'autres. »<sup>7</sup> On comprend alors pourquoi il est si difficile d'étudier « le » genre. En évolution constante, le cinéma voit sans cesse la naissance de genres nouveaux, mais aussi la mutation des genres déjà existants.

Résumé ainsi par Raphaëlle Moine, le genre « n'existe pas préalablement à une interprétation qui le construit comme tel [...] Il n'existe socialement, c'est-à-dire au-delà de l'activité savante du théoricien du cinéma, que lorsqu'une communauté s'accorde pour reconnaître sa sémantique et sa syntaxe »<sup>8</sup>, l'aspect évolutif inhérent aux genres paraît évident. Ils n'existent que par et pour leur reconnaissance par un groupe social, et non pas en fonction d'un référentiel objectif. Alors, il apparaît clairement qu'il nous serait impossible de proposer une grille d'analyse ou une liste exhaustive et définitive des genres et leurs codes. Leur existence sociale étant subordonnée à leur reconnaissance par une communauté, cette reconnaissance peut évoluer au cours du temps, au gré des nouvelles sorties cinématographiques ou encore sous l'impulsion de critiques ou de théoriciens du cinéma par exemple. Avec le temps, certains films initialement regroupés sous la même appellation générique sont finalement considérés comme représentants de genres différents par exemple.

---

5 *Ibid.* p. 136.

6 *Ibid.*

7 *Ibid.*

8 *Ibid.* pp. 60-61.

Il est alors nécessaire pour nos recherches de définir clairement une méthode d'analyse des genres. Pour cela, plusieurs prismes d'analyse ont été proposés au fil des années pour définir les genres, cinématographiques comme littéraires notamment.

Entre autres, Jim Kitses a proposé une adaptation pour le cinéma, de l'analyse structuraliste avancée par Claude Lévi-Strauss pour analyser les mythes littéraires. Par dichotomies successives, cette conception tente de réduire à une grille d'oppositions binaires, les pensées propagées par les genres. En application, Jim Kitses a utilisé l'exemple du western, qu'il a couplé à une opposition « *Wilderness / Civilization* » (Sauvagerie / Civilisation). Mais cette proposition a notamment été critiquée par Daniel Dubuisson qui « entre le postulat général, l'objet étudié et la méthode retenue ne risque jamais d'apparaître des contradictions. Chacun se déduit des deux autres et ne vit donc que par eux. »<sup>9</sup>

Il a aussi été proposé de définir des *genres théoriques*. Ces genres étant définis – d'abord pour la littérature – par Tzvetan Todorov comme :

« L'articulation d'un terrain considéré globalement et choisi au préalable, et donc la construction d'une table générale obtenue sur la base de toutes les données possibles et comprenant par conséquent, en plus des types déjà réalisés, également ceux qui ne sont que potentiels ».<sup>10</sup>

Mais Raphaëlle Moine nuance l'intérêt de cette proposition en expliquant, à propos du genre fantastique, que : « Seule une poignée de films, en laissant le spectateur libre de son interprétation, peuvent correspondre à la définition de Todorov »<sup>11</sup>.

Avec ces exemples parmi d'autres, on comprend qu'au-delà des seuls genres cinématographiques, la façon de les interpréter fait, en elle-même, débat parmi les spécialistes. Il est alors particulièrement important pour nous d'explicitier la grille de lecture par laquelle nous analyserons les films et les genres, que nous étudierons tout au long de ce mémoire.

---

9 DUBUISSON Daniel, *Mythologies du XXe siècle (Dumézil, Lévi-Strauss, Éliade)*, Lille, ed. Presses Universitaires de Lille, 1993, P.151. ; Cité dans MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma, op.cit.*, p. 54.

10 CASETTI Francesco, *Les Genres cinématographiques. Quelques problèmes de méthode*, Ça cinéma, 1979, p. 38. ; Cité dans MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma, op.cit.*, p. 38.

11 MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma, op.cit.*, p. 41.

## 2) L'analyse sémantico-syntaxique

Dans la perspective de ce mémoire, nous préférons donc l'identification des codes composant les genres en suivant l'analyse *sémantico-syntaxique* proposée par Rick Altman, et dont Raphaëlle Moine se fait l'écho dans l'ouvrage « Les genres du cinéma ». Cette méthode propose d'interpréter les films à partir du postulat que les films sont composés d'éléments sémantiques comme des personnages, décors, ou encore des costumes caractéristiques du genre, mais aussi des éléments syntaxiques qui organisent de façon spécifique les relations entre ces traits sémantiques. Selon cette proposition « un genre n'existe pleinement qu'à partir de l'instant où l'on met en place une méthode pour organiser sa sémantique en une syntaxe stable. »<sup>12</sup>. La différence entre sémantique et syntaxe peut être vulgarisée de la manière suivante : la sémantique se rapporte à ce qui est dit, quand la syntaxe se rapporte à comment c'est dit.

Cette méthode a pour avantage de considérer les films comme des œuvres culturelles complexes issues, aussi bien de la mise en place d'éléments sémantiques qui peuvent être partagés par d'autres arts, que d'éléments syntaxiques propres au septième d'entre eux. Elle permet, de même, une meilleure compréhension de la complexité du paysage cinématographique, notamment en ce qui concerne les films qui hybrident les genres, ou les genres dont certains codes sont partagés par d'autres genres. Le *cinéma policier* nous offre souvent à voir des scènes de meurtre, il en est de même pour le genre horrifique, cela fait ainsi un code sémantique similaire aux deux genres. Mais l'analyse sémantico-syntaxique permet de les considérer comme des genres différents car la façon dont cet élément est mis en scène dans les deux genres – la *syntaxe* mise en place – est totalement différente d'un genre à l'autre. Il ne suffit pas qu'un ou plusieurs éléments sémantiques soient présents, selon la méthode sémantico-syntaxique, mais bel et bien qu'un certain nombre de codes sémantiques soient identifiables, et que ceux-ci soient organisés selon une syntaxe spécifique au genre en question.

Autre exemple, les deux principaux codes sémantiques du sous-genre horrifique du *slasher* – littéralement « Tueur » en anglais – sont, d'abord un type de personnage, et ensuite la structure de l'histoire. La structure narrative de ce sous-genre est en effet basée sur les agissements d'un tueur qui passe la majeure partie du film à tuer un à un les protagonistes, parfois par démence ou idéologie, souvent pour son seul plaisir. Dans ce déroulement, les héros essaient de survivre tout au long du film, et les scénarii de ces films sont articulés autour des différents meurtres.

---

12 ALTMAN Rick, *La Comédie musicale hollywoodienne*, Paris, ed. Armand Colin, 1992 [1987], p. 132-133. ; Cité dans MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, *op.cit.*, p. 60.



Figure 1: Michael Myers, le tueur de la saga "Halloween"

Le type de personnage du tueur est alors un code particulièrement important, c'est d'ailleurs souvent lui qui donne sa singularité au film. Certains de ces tueurs sont célèbres au-delà des amateurs du sous-genre, comme Michael Myers, celui de la saga *Halloween* par exemple (voir fig. 1). C'est un personnage déterminé à tuer les protagonistes, et qu'il est très difficile d'arrêter. Ce sous-genre du cinéma d'horreur est particulièrement connu à travers des films comme ceux de la série de films des *Halloween*, les films de la saga *Vendredi 13*, ou encore les différents films *Scream*. Ces séries de films sont d'ailleurs connues principalement à travers leurs personnages de tueurs, notamment grâce à leurs costumes.

On retrouve une caractéristique proche dans le film *Utoya, 22 juillet* d'Erik Poppe. Ce film est une fiction ancrée dans le genre du *drame*, sur les attentats qui ont touché la Norvège le 22 juillet 2011. Après avoir fait exploser une bombe à 15h26 dans le quartier gouvernemental de la ville d'Oslo, le terroriste Anders Behring Breivik, a réussi à s'introduire sur l'île d'Utoya en Norvège, là où se tenait un camp d'été organisé par le mouvement de jeunesse du parti travailliste de Norvège.

Le film d'Erik Poppe est construit en deux parties. Dans la courte introduction, on découvre à travers des vidéos de caméras de surveillance l'explosion de la bombe dans la capitale. La seconde partie, qui couvre la majorité du film, se situe sur l'île d'Utoya. Dans cette partie, on suit la lutte du personnage principal Kaja pour la survie, alors qu'un tueur exécute autant de jeunes militants que possibles, et son combat pour retrouver sa sœur dans ce chaos. Si ces premiers éléments sémantiques peuvent laisser penser que ce film s'inscrit dans le sous-genre horrifique du

« Slasher », les éléments syntaxiques ne laissent aucun doute sur le fait que ces films appartiennent bien à deux genres différents.

Par exemple, on observe un traitement cinématographique très différent des meurtres, entre les deux films. Si, dans les « Slashers », on prend plaisir à montrer les meurtres les plus violents et les plus originaux possibles – il s’agit là d’un élément majeur de distinction des films du sous-genre – les meurtres dans *Utoya, 22 juillet* sont principalement en hors champs, ou simplement évoqués. On retrouve ici une notion qui a été théorisée par Kial Natale et Blair Davis : la distinction entre *gore* actif et *gore* passif. Dans son livre *Torture Porn. L’horreur postmoderne*, Pascal Françaix a résumé cette distinction ainsi :

« Le *gore* actif offre la représentation des actes de violence au moment de leur déroulement (autopsie, démembrement et mutilations pratiqués devant la caméra), tandis que le *gore* passif montre le résultat de ces actes (blessures, cadavres, têtes et membres coupés, lieu de carnage, etc.). »<sup>13</sup>



Figure 2: Un corps flotte dans l'eau dans "Utoya 22 juillet" d'Erik Poppe, 2018

C’est, entre autres, pour voir des meurtres de manière directe – donc par le biais du *gore actif* – que les spectateurs choisissent de regarder un « Slasher », cette dimension est une composante importante du sous-genre. Pour la mise en scène de son film, Erik Poppe a choisi de recourir principalement au *gore passif*. Dans *Utoya, 22 juillet* on peut voir des cadavres, des jeunes blessés ou mourants mais très peu de meurtres filmés de manière frontale (voir fig. 2).

Au-delà de ce seul point, les « Slasher » sont marqués par une esthétique générale très expressionniste à travers leurs éclairages, les cadres, et leurs habillages sonores qui ne cherchent pas à tendre vers une forme de réalisme. La mise en scène propose plutôt une perception subjective de la réalité (voir fig. 3).

---

13 FRANCAIX Pascal, *Torture porn. L’horreur postmoderne*, Aix-en-Provence, ed. Rouge profond, 2016, p. 66.



*Figure 3: L'éclairage des slashers s'inscrit dans une esthétique expressionniste dans le film "Halloween" de John Carpenter, 1978*

Au contraire, *Utoya, 22 juillet* propose un éclairage naturel et un traitement réaliste du son : seule la première partie montrant l'explosion de la bombe et le générique de fin sont couverts par des nappes sonores, il n'y a aucune musique extradiégétique sur toute la partie qui se déroule sur l'île d'Utoya. Surtout, l'usage du plan séquence pour toute la deuxième partie permet d'éviter tous effets de montage, et participe d'ailleurs à donner un réalisme documentaire au film (voir fig. 4), notamment avec la présence de défauts de cadrages et de flous visibles, comme si la vidéo était filmée sur le vif.



*Figure 4: Le plan séquence permet une esthétique documentaire dans "Utoya 22 juillet"*

On voit bien, avec cet exemple, qu'il ne suffit pas d'identifier uniquement des codes sémantiques, comme les personnages ou les intrigues par exemple. Ce qui constitue un genre c'est aussi l'articulation de ces codes dans la grammaire du cinéma, à travers des codes syntaxiques particuliers.

## b) Deux genres très différents

Le cinéma est en évolution permanente. De nouveaux genres apparaissent, d'autres voient leurs codes évoluer. La nature propre des genres cinématographiques ne permet donc pas de mener un travail exhaustif sur les genres et leurs codes. Nous ne pourrions donc pas apporter une analyse exhaustive du montage de « film de genre », mais plutôt des pistes de compréhension des liens entre pratique du montage et genres cinématographiques. Dans le cadre de cet écrit, il nous serait alors impossible d'étudier les liens entre le montage et « le » cinéma de genre – comprenant ici tous les genres – de manière exhaustive. Tout d'abord parce que cela reviendrait à étudier les liens entre le montage et le cinéma dans sa quasi-globalité. Chaque film pouvant être catégorisé, ou du moins rapproché à un genre. Mais aussi car la dimension extrêmement évolutive des genres cinématographiques porte la reconnaissance de plusieurs d'entre eux à débat. De plus, certains genres ne sont pas uniformément reconnus dans le monde, et certains films changent donc d'appellation générique en fonction du lieu géographique, comme l'explique Raphaëlle Moine :

« Les films peuvent également changer de dénominations génériques en passant d'une culture à l'autre, les répertoires dont chacune dispose étant loin d'être strictement identiques, aussi bien dans les discours populaires que savants. [...] Aussi certains films, définis en totalité ou partiellement par une étiquette américaine sans équivalent en France, ne peuvent-ils que changer d'identité générique en traversant l'Atlantique : *Die Hard* (McTiernan, 1988) s'inscrit certes dans la tradition générique du *buddy film* (film de copains), mais il ne pourra être reçu en France que comme un film d'action ou une comédie d'action »<sup>14</sup>

Il semble alors nécessaire d'approfondir nos recherches sur deux genres particuliers, pour pouvoir mieux approfondir leurs spécificités, mais aussi pour permettre une comparaison plus argumentée et réfléchie des pratiques propres au montage de chacun de ces genres. En conséquence de quoi, nous avons choisi deux genres aux caractéristiques cinématographiques singulières et affirmées, tout en étant assez éloignées : le *film d'horreur* et le *drame social*. Quand ce dernier genre tend à coller à la réalité du quotidien, le premier expose des événements, sinon surnaturels, *a minima* extraordinaires. Ceci engendre pour les spectateurs, des attentes radicalement différentes quant aux codes employés par ces genres. L'étude de genres aux codes différents devrait faciliter leur comparaison, et par extension la mise en évidence d'une différence ou non dans les techniques de montage utilisées en fonction du genre.

Dans son essai *Qu'est-ce que le cinéma ?*, André Bazin expose sa perception du septième art, depuis son apparition dans les dernières années du XIXe siècle, jusqu'à sa mort en 1958. À travers

---

14 MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, op.cit., pp. 101-102.

ce texte de référence, il évoque deux principales approches stylistiques dans l'histoire de l'art en général, et plus particulièrement celle de la peinture : le *style réaliste* et le *style esthétique*. Après l'apparition de la photographie, le style réaliste n'a plus lieu d'exister en peinture, puisque la photographie a, par sa nature même, un réalisme objectif que ne peut atteindre la peinture. Le cinéma est alors le prolongement dans la dimension temporelle de cette opposition entre ces deux styles esthétiques. L'auteur explique que, pour lui, deux cinémas s'opposaient déjà dans le cinéma muet et s'opposent toujours dans le cinéma parlant : le cinéma esthétique de l'image, et celui de la réalité.

Le *cinéma esthétique* use du cadre, de l'éclairage, du jeu d'acteur et de tout ce qui influe sur la représentation de l'image à l'écran, et notamment le potentiel expressif du montage à travers 3 techniques : le montage parallèle, le montage accéléré et le montage attraction, mis en évidence par l'effet Koulechov.

Le *cinéma réaliste* consiste à essayer de neutraliser les effets du cinéma. Pour cela, on privilégie les éclairages naturels, les mouvements de caméras simples, les habillages sonores réalistes, et on préfère montrer une action à l'aide d'un unique plan, plutôt que d'employer les artifices du montage.

Nous avons choisi de nous concentrer sur le cinéma d'horreur et le drame social car ils s'inscrivent chacun dans un style cinématographique différent, d'après cette conception d'André Bazin. Comme nous allons le détailler dans la suite de ce mémoire, l'horreur au cinéma s'illustre par une esthétique subjective, parfois irréaliste voir surnaturelle, ou pour le moins extra-ordinaire. Ce qui ferait de ce genre, un représentant du cinéma esthétique, plutôt que réaliste.

Le drame social, en revanche, tend à neutraliser les effets de fictionnalisation d'un récit filmique. Ces codes – que nous allons, là aussi, exposer juste après – le placent dans la lignée du cinéma réaliste.

Il convient toutefois, non seulement de choisir des genres sur lesquels porteront nos recherches, mais aussi et surtout de les identifier en tant que tels. Nous entendons par là, de les identifier à travers la mise en évidence des codes qui composent leur caractère générique propre. En effet, ce que nous appelons aujourd'hui le « genre horrifique » pourrait être tout autre chose dans quelques années, ou être considéré totalement différemment dans une autre partie du globe. Alors ce serait une grave erreur d'évoquer le « drame social » ou le « cinéma d'horreur » sans prendre la peine d'explicitier leurs codes, les considérant reconnus par tous, comme ceux de genres

cinématographiques universels. Cette étape d'identification des codes définissant les genres est primordiale pour donner de la validité aux idées qui seront développées dans ce mémoire. Et ainsi permettre à celui-ci d'être l'étude, non des liens entre le montage et le « cinéma d'horreur » ou le « drame social » dans leur globalité, mais bien des liens entre ces pratiques et ce qui est considéré, en un lieu et un temps précis, comme ces genres. En d'autres termes, cette étape est essentielle pour que ce texte puisse être l'expression de nos recherches sur les liens entre l'étape du montage et tous les films partageant des codes similaires à ceux que nous expliciterons. Si ces films sont actuellement communément regroupés sous les appellations génériques « drame social » et « film d'horreur », ils pourraient être nommés tout autrement à une autre époque, comme dans un autre lieu, sans que ces changements d'appellation ne discréditent les idées évoquées au long de ce mémoire.

### c) Le cinéma d'horreur

Le cinéma d'horreur est d'une grande diversité. Des « slashers », des films de « torture porn » – films de torture – des « survival » – films de survie – des « rape and revenge » – littéralement « viol et vengeance », un sous-genre dans lequel un personnage essentiellement féminin se fait d'abord violer avant de se venger en assassinant violemment ses agresseurs – il serait difficile de faire ici une liste exhaustive des possibilités narratives que permet le genre. Certains films de sous-genres différents sont parfois si différents dans leur approche narrative qu'il peut paraître surprenant de les regrouper sous la même appellation générique « film d'horreur ». Cependant, des films engagés comme *Us* de Jordan Peel, aux films spectaculaires tels que *Evil Dead* de Sam Raimi, en passant par les œuvres plus intimistes dans la veine de *Carrie au bal du diable* de Brian De Palma, une constante demeure : ils font peur. Si on peut avoir l'impression d'expliquer une évidence, le préalable à la liberté narrative n'en demeure pas moins : dans un film d'horreur, il faut d'abord faire peur. Nous tenons là le code cinématographique original d'une œuvre horrifique, code duquel découlent tous les autres, puisqu'ils doivent contribuer à instaurer cette peur. Ce constat, qui semble si couramment admis mérite quand même d'être évoqué, et de faire l'objet d'une attention particulière car cela signifie que l'horreur s'adresse en premier lieu à l'affect, au sensible, et pas à la compréhension. Dans cette perspective, Frédéric Astruc présente l'horreur ainsi : « Sédimentations, [...] images prégnantes potentiellement traumatiques qui s'insinuent dans notre esprit à notre insu, sans laisser le temps à la pensée de les comprendre. C'est ainsi que se révèle l'horreur, comme elle agit sur nous et comme elle nous travaille. »<sup>15</sup>

15 ASTRUC Frédéric et COLLECTIF, *Représenter l'horreur*, Pertuis, ed. Rouge profond, 2015, p. 7.

Voilà ce qui fait la particularité de l'horreur comme genre cinématographique, elle cherche à agresser, marquer, sensibiliser d'abord par les affects et non par la raison. D'abord par le choc, la surprise, l'agression, et seulement après la compréhension. Nous devons alors identifier les éléments qui contribuent à provoquer cette peur, cette impression d'agression.

Dans son mémoire *Horror movie aesthetics*, Xianguy Fu évoque la pensée de Glenn D. Walters selon laquelle trois facteurs primaires jouent un rôle dans la perception horrifique d'une séquence filmique :

« D'abord les réalisateurs ont besoin d'accrocher l'attention de leur audience en créant de la tension, possiblement "à travers le mystère, le suspense, le gore, la terreur, et le choc" comme avec un éclairage dramatique, le décor, et un son incongru [...]

Le second facteur est le rapport [la référence]. Qui peut être classé en quatre catégories. Le rapport [la référence] universel qui se réfère aux peurs répandues, comme la peur de la mort ou de l'inconnu. Le rapport [la référence] culturel qui porte sur des questions de société, comme les questions religieuses ou les différences régionales. [...] Dans le rapport du sous-groupe, le thème de certains films des communautés particulières ; par exemple, les adolescents ou un groupe coupable de certaines transgressions sont une base des films d'horreur. Le rapport [la référence] personnel est également efficace dans les films d'horreur.

Le dernier facteur est l'irréalisme : les spectateurs comprennent que ce qu'ils voient sur l'écran n'est pas réel. Quelques techniques de réalisation, comme la multiplication des angles de caméra, la bande son, les effets spéciaux, soulignent l'irréalisme de ce qui arrive sur l'écran n'est pas réel parce que ces éléments n'arrivent pas quand un danger survient dans la vraie vie. »<sup>16</sup>

Il en ressort un schéma narratif en trois temps qui peut être résumé ainsi : d'abord on cherche à créer de la tension, ensuite on fait peur au spectateur, et enfin le recours à certaines techniques propres au cinéma rappelle à ce dernier que ce n'est qu'un film et pas la réalité, ce qui lui permet d'apprécier le film. Il convient désormais d'identifier comment les outils propres au septième art, tant artistiques que « techniques », qui mettent en place ce schéma narratif.

### 1) Des éléments sémantiques

En première analyse, nous pouvons alors nous concentrer sur une étude des procédés purement narratifs mis en place pour nous faire peur dans les films d'horreur. Avant toute

---

16 FU Xiangyi, *Horror movie aesthetics: How color, time, space and sound elicit fear in an audience*, Ann Arbor, United States, 2016, p. 23. traduction de l'auteur (tda)

énumération, il est important de préciser que le genre horrifique est extrêmement vaste, et qu'il englobe de nombreux sous-genres avec leurs caractéristiques. Dans ce contexte, le terme sous-genre doit être compris comme une précision supplémentaire. Il est utilisé pour définir un groupe de films aux caractéristiques sémantiques et syntaxiques similaires au sein même d'un genre, qui regroupe des films avec des caractéristiques plus générales. Par exemple, tous les films du sous-genre *slasher* s'inscrivent dans les codes du *film d'horreur*, mais tous les *films d'horreur* ne respectent pas nécessairement les codes du *slasher*. De nombreuses catégories de films sont ainsi incluses dans le genre de l'horreur car elles suivent la même volonté de faire peur au spectateur à travers des codes syntaxiques proches, bien que leurs codes sémantiques soient parfois légèrement différents d'un sous-genre à un autre. Pour ces raisons, les codes sémantiques que nous exposons ne sont pas forcément présents dans tous les films d'horreurs. Toutefois, ils sont couramment employés par des longs métrages du genre, et peuvent donc être considérés comme des codes du genre.

#### a. L'agression

L'agression est un thème récurrent dans la narration des films d'horreur. Que cette agression soit mortelle ou, plus marginalement, dans le seul but de blesser quelqu'un ou d'en abuser sexuellement, comme c'est notamment le cas dans les films de *rape and revenge*. Dans un film d'horreur, les personnages craignent pour leur intégrité physique, qui est menacée par des attaques extérieures. Dans l'article *J-horror*, publié dans l'ouvrage collectif dirigé par Frédéric Astruc *Représenter l'horreur*, Benjamin Thomas nous propose une analyse croisée des thèmes développés par les films d'horreur occidentaux et japonais. Il avance notamment que les films occidentaux rappellent à l'Homme sa nature charnelle à travers des scènes d'une violence physique, brutale, crue, parfois gore. Les films japonais selon lui, rappellent plutôt à l'Homme sa nature d'être temporel, par exemple à travers des comptes à rebours (les 7 jours de *Ring*), ou des changements d'époques marqués (les transitions en faux raccord du film *Audition*, de Takashi Miike). Dans le cas occidental comme dans le cas japonais, la peur vient de l'agression corporelle des personnages par une entité externe. C'est le principal code narratif du genre. L'identification du spectateur à la peur du personnage est facilitée en confrontant ce dernier à une épreuve universellement partagée : la finitude de son existence. On comprend alors que la mort d'un ou plusieurs personnages est un code sémantique de premier plan, dans la conception d'une œuvre horrifique.

## b. L'impératif de survie

Dans la continuité de cette figure récurrente de l'agression, les intrigues narratives des films d'horreur sont souvent axées autour de l'impératif de survie. Dans cette optique, les différents protagonistes du film meurent généralement les uns après les autres jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un ou une en vie.

À ce propos, Carol J. Clover a théorisé dans son livre *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, la figure de la « final girl », littéralement « ultime fille », ou plus exactement *ultime survivante*. D'après elle, la figure de l'ultime survivante est un archétype principalement présent à partir des années 70 dans les *Survivals* et les *Slashers*. D'après cette figure de la final girl tous les personnages du film meurent au cours de l'histoire, sauf l'une d'entre eux : l'ultime survivante. On retrouve cette figure dans des films comme *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper, dans lequel Sally, le personnage principal est l'*ultime survivante* (voir fig. 5).



Figure 5: Sally est l'ultime survivante de "Massacre à la tronçonneuse" de Tobe Hooper, 1974

D'autres réalisateurs réutilisent ce code pour en jouer, notamment en laissant l'incertitude sur ce qui attend ce personnage après la fin du film. Dans *The Descent* de Neil Marshall par exemple, Sarah, le personnage principal est l'ultime survivante du groupe et elle est bien vivante à la fin du film, mais combien de temps tiendra-t-elle dans cette grotte infestée de monstres ? Réussira-t-elle à en sortir vivante ?

Pour *faire genre*, ces différents éléments sémantiques doivent être liés par une syntaxe commune. Et ainsi utiliser les possibilités du septième art pour organiser les codes de l'horreur autour de cet objectif de faire peur.

## 2) Des éléments syntaxiques

Comme nous l'avons vu précédemment, les éléments sémantiques seuls ne permettent pas d'inscrire un film dans un genre. Pour cela, ces éléments doivent être organisés autour d'une syntaxe, elle-même ancrée dans le genre. Pour le film d'horreur, cette syntaxe est composée de différents éléments.

### a. Éclairage

En regardant un film, le spectateur ne risque rien. La peur qu'il ressent n'est pas pour lui-même, mais par identification aux personnages en danger. La peur est un sentiment intime, personnel, parfois irrationnel et renforcé par l'imagination. C'est pourquoi l'esthétique des films d'horreur tend souvent vers un rendu subjectif, pas nécessairement réaliste. Cette esthétique est en définitive plus proche du ressenti et de l'état émotionnel des personnages que du réel.

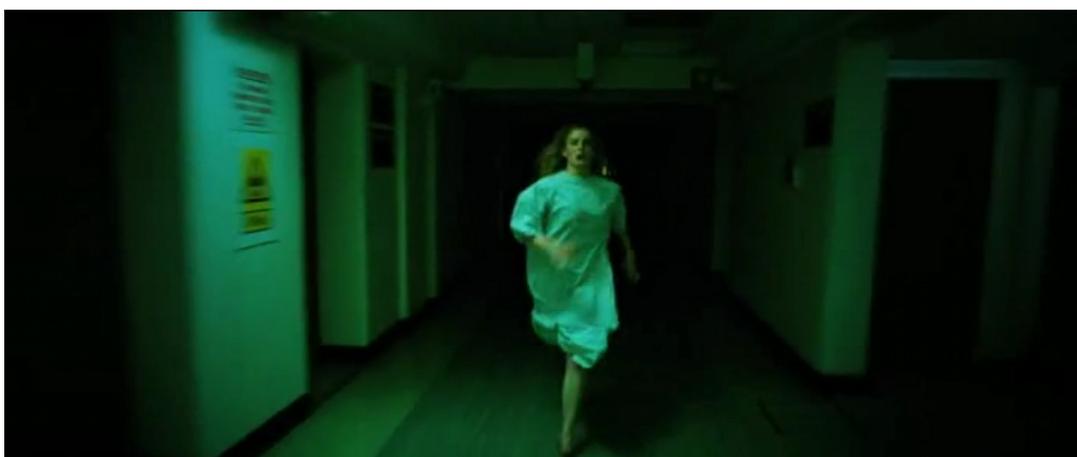


Figure 6: Sarah court dans le couloir dans "The Descent" de Neil Marshall, 2005

En ce sens, l'éclairage des films n'est pas forcément naturel, parfois stylisé comme c'est le cas dans le film *The Descent* de Neil Marshall. Au fil du film, l'éclairage évolue pour traduire l'état émotionnel de Sarah, le personnage principal. L'exemple le plus significatif se remarque certainement dans une séquence du début du film, Sarah se réveille dans un hôpital juste après un grave accident de voiture dont elle est responsable, et qui a coûté la vie à sa fille. Dès son réveil, la chambre d'hôpital est plongée dans un éclairage verdâtre très marqué. À sa sortie de la pièce, elle remarque que les lumières du couloir, toujours dans cette même teinte verdâtre, s'éteignent les unes après les autres. (voir fig. 6)

Elle se met alors à courir dans le sens opposé, fuyant vers la partie éclairée du couloir (voir fig. 7).



Figure 7: Les lumières s'éteignent sur le passage de Sarah dans "The Descent" de Neil Marshall, 2005

À la fin de ce couloir elle tombe dans les bras d'une amie proche. Ce contact marque le retour à la réalité, avec notamment un couloir plein de personnes qui marchent, alors qu'il était vide jusqu'ici. Mais aussi par le biais de l'éclairage qui redevient réaliste, en provenance d'une lumière blanche plus classique (voir fig. 8).



Figure 8: Le retour à la réalité s'accompagne d'un changement d'éclairage dans "The Descent" de Neil Marshall, 2005

Dans son livre *Des lumières et des ombres*, Henri Alekan expose sa conception de l'éclairage dans la peinture, la photographie et le cinéma. À ce propos, il explique « c'est l'« atmosphère » qui donne le ton à l'œuvre. C'est par elle que le visuel rappelle à notre mémoire – qui a cumulé nos expériences passées – que les phénomènes physiques [...] ont des correspondances psychiques »<sup>17</sup>.

17 Henri ALEKAN, *Des lumières et des ombres*, Nouv. éd édition., Paris, ed. Editions du Collectionneur, 2001. p. 67.

Il développe cette notion peu après : « Les effets physiques provoquent des réactions psychologiques et, par un phénomène de réversibilité, l'artiste peintre ou cinégraphe traduira une situation psychologique par une mise en œuvre d'effets physiques. »<sup>18</sup>.

Dans le film de Neil Marshall, Sarah est d'ores et déjà rongée par la culpabilité et la dépression. Dans cette optique, cette mise en place d'un éclairage volontairement irréaliste permet d'exprimer cet état émotionnel de manière expressionniste. Ou comme le défend Henri Alekan, ce dispositif d'éclairage permet de traduire physiquement l'état psychologique du personnage principal, dans le but de provoquer chez le spectateur une « réaction psychologique », par identification au ressenti de Sarah. Dans ce livre, l'auteur développe aussi les notions de *lumière solaire* et *lumière antisolaire*. Il définit la lumière solaire comme une lumière venant du haut, dans un angle pouvant aller de 0° à 180°, comme le fait toujours la lumière du soleil à laquelle nous sommes habitués. Et il propose que « si la source de lumière artificielle est située au-dessous d'un horizon imaginaire, la lumière bascule de l'effet solaire en antisolaire ». Dans ce cas, il explique que cette lumière antisolaire « donne naissance à des jeux d'ombres « non-solaires » dont la directivité et l'intensité ont un puissant impact émotionnel par l'« anormalité » des phénomènes développés contraires aux jeux solaires naturels. » Les *films d'horreur* ont parfois recours à la lumière antisolaire, justement pour déranger, et impacter émotionnellement les spectateurs, comme c'est par exemple le cas dans le film *Hérédité*, de Ari Aster (voir fig. 9).



Figure 9: "*Hérédité*" de Ari Aster, 2018, est parfois éclairée avec une lumière antisolaire

## b. Choix d'optiques

Dans cette continuité, les cadres et les mouvements de caméra visibles sont souvent très éloignés de la perception que l'on pourrait avoir en regardant les événements par nous-mêmes. En

---

<sup>18</sup> *Ibid.*

ce sens, l'usage d'optiques aux focales qui déforment les perspectives visibles est récurrent dans le genre. C'est par exemple le cas dans *Le projet Blair Witch*, de Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, film d'horreur filmé en « found footage », un style de réalisation dans lequel les personnages tiennent la caméra et se filment eux-mêmes. Sa présence devient un élément intra diégétique et fait alors partie intégrante de la mise en scène. Non pas un genre, le « found footage » est bien, dans le cadre de la fiction, un style de mise en scène. Bien que particulièrement prisé par les réalisateurs de « films d'horreur », comme on peut le retrouver dans des films comme *Paranormal Activity*, *Cloverfield* ou encore *Rec*, il a aussi été employé pour la création de films de différents genres, tel que le « teen movie », avec *Projet X*, la « science-fiction », dans *District 9*, mais aussi la « comédie », comme on peut le voir dans *Babysitting*. Dans un plan très célèbre de *Le projet Blair Witch*, Heather, l'héroïne du film, se filme en gros plan pour exprimer toute sa peur en un long monologue (voir fig. 10). La caméra tenue très proche du visage nous permet de saisir les tressaillements de son visage et toute l'émotion qui y transparait. L'objectif à courte focale utilisé déforme les traits de son visage, ce qui apparaît comme une résonance de son état psychologique, et amplifie l'impression de perte de contact avec la réalité, et la détresse mentale du personnage.



Figure 10: Heather dans "Le projet Blair Witch" de Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, 1999

### c. Mouvements de caméras

À propos des mouvements de caméra qui peuvent être peu naturels ou assez « stylisés », le film *Silent Hill* de Christophe Gans est parsemé de plans débullés (dans lesquels la caméra est

désaxée), ou encore de plans avec des mouvements complexes, parfois aériens, impossible à obtenir sans une machinerie poussée. Un plan du début du film illustre bien cette orientation esthétique.

Alors que Rose, le personnage principal, s'enfonce dans une ruelle sombre, elle décide de s'éclairer à l'aide d'un briquet, ce qui met en avant un éclairage fortement contrasté, dans l'héritage de l'expressionnisme allemand. Au début du plan, la caméra est à la hauteur du personnage et déjà légèrement débullée (voir fig. 11).



*Figure 11: Première partie du plan dans "Silent Hill" de Christophe Gans, 2006*

Puis, elle s'élève doucement dans un mouvement de grue (voir fig. 12) jusqu'à atteindre le zénith et faire un arrêt juste au-dessus du personnage (voir fig. 13).



*Figure 12: Deuxième partie du plan dans "Silent Hill" de Christophe Gans, 2006*



*Figure 13: Troisième partie du plan dans "Silent Hill" de Christophe Gans, 2006*

Quand Rose repart, la caméra redescend en faisant un panoramique vers la gauche afin de suivre le personnage (voir fig. 14).



*Figure 14: Quatrième partie du plan dans "Silent Hill" de Christophe Gans, 2006*

La caméra est de plus en plus débullée jusqu'à sa position finale (voir fig. 15), soulignant le passage de Rose du monde réel, au monde surnaturel de Silent Hill.



Figure 15: Cinquième partie du plan dans "Silent Hill" de Christophe Gans, 2006

#### d. Ambiance sonore

Parmi les différents éléments qui permettent à une œuvre audiovisuelle de faire ressentir de la peur, l'ambiance sonore tient une place de premier choix. La saga *Silent Hill* en a d'ailleurs fait un élément central de son atmosphère horrifique. Dès le premier jeu vidéo, déjà, a été mis en place un système de jeux qui fait la part belle au son, et oblige à y prêter une attention particulière. Dans cette saga, l'action prend place dans la ville de Silent Hill, une ville plongée en permanence dans une brume dense, où il est impossible de voir à plus de quelques mètres de soi (voir fig. 16).



Figure 16: La ville de Silent Hill est plongée en permanence dans la brume dans "Silent Hill" de Konami, 1999

Dans les trois premiers jeux vidéo, le joueur est muni d'une radio qui émet des grésillements quand un monstre est proche de nous. Ces grésillements, combinés avec la stéréo, permettent au joueur de localiser les monstres avant qu'on puisse les apercevoir à travers la brume, ou quand ils sont hors-champ, en raison des emplacements de caméras qui nous les cachent souvent (voir fig. 17).



*Figure 17: Les angles de caméras cachent ce qui arrive vers le personnage dans "Silent Hill 2" de Konami, 2001*

Ce système de jeu demande au joueur d'être très attentif au son, pour un effet de peur immédiat dès qu'un grésillement de radio rompt le silence. En accompagnement musical, la saga est réputée pour deux types de musiques. D'abord quelques musiques de rock, mais aussi des compositions aux sonorités dissonantes, métalliques, voir chaotiques à la limite entre la musique et le bruit. Ce parti-pris esthétique place le joueur dans un environnement sonore instable, inhospitalier, et qui lui demande d'être constamment sur le qui-vive pour discerner les bruits musicaux, des grésillements de la radio annonçant des monstres proches.

Dans son adaptation cinématographique de la saga, Christophe Gans a réutilisé de nombreux morceaux de ces bandes sons. De plus, une sirène d'alarme rythme le film en annonçant le basculement de la ville de Silent Hill dans un univers encore plus surnaturel, et l'arrivée d'une multitude de monstres.

Cette construction sonore participe grandement à l'établissement d'une ambiance horrifique. Mais à regarder de plus près les partitions musicales signées Akira Yamaoka, on comprend que, si elles comprennent des apports nouveaux au registre des bandes musicales horrifiques, elles s'inscrivent en réalité dans la continuité d'un long historique de codes musicaux. Comme le

rapporte Xiangyu Fu dans son mémoire « Horror movie aesthetics », ces codes musicaux ont par ailleurs été théorisés par Michael J. Epstein :

« Il [Michael J. Epstein] a identifié quatre catégories de musiques utilisées dans l'horreur pour évoquer des réponses psychologiques : les dissonances, [les sonorités] non-naturelles, chaotiques et désordonnées ; les [fortes] dynamiques d'intensité sonore, de rythmique et de hauteur de son ; l'incertitude, l'attente (silence durant les moments de tension) ; les voix chuchotées, déconnectées de leur contexte ; et les sons qui cherchent à activer nos réflexes de sursauts. »<sup>19</sup>

À l'aide de sons métalliques et dissonants, la bande originale des jeux *Silent Hill* s'intègre parfaitement dans la première catégorie décrite. Alors leur réutilisation par Christophe Gans dans son adaptation cinématographique tient autant de la référence à l'œuvre d'origine, que d'un ancrage dans un code essentiel du film d'horreur.

En résumé, le film d'horreur s'adresse aux affects avant la raison par des biais esthétiques, grâce à la lumière, les choix de cadres et une gestion du rythme qui cherchent à toucher le spectateur sans lui laisser le temps de raisonner et comprendre. Il prétend à marquer, surprendre, voir blesser émotionnellement les spectateurs. Avec pour principaux codes sémantiques, la mort effective ou imminente de personnages, la survie d'un ultime personnage et une violence marquée, ce genre est mis en scène à l'aide d'une syntaxe qui préfère exacerber une perception des éléments qui sont de l'ordre du sensible. En somme, les codes du film d'horreur l'inscrivent dans le registre esthétique, d'après la conception d'André Bazin qui a proposé de catégoriser les œuvres dans le courant réaliste ou le courant esthétique.

#### **d) Le drame social**

Le drame social est résolument différent du cinéma d'horreur. Porté par une démarche dissemblable, ce genre repose sur des histoires, des personnages et des lieux très différents. Cela s'en ressent également sur le plan syntaxique, puisque la mise en scène se remarque à travers des codes souvent contraires à ceux de l'horreur cinématographique.

---

19 *FU Xiangyu, Horror movie aesthetics, op.cit., p.38. tda*

## 1) Des éléments sémantiques

Les codes sémantiques qui composent le drame social sont totalement différents de ceux de l'horreur. En effet, la nature des personnages, les décors ou encore les intrigues sont singuliers au genre.

### a. Personnages

L'élément le plus caractéristique du genre est certainement la nature des personnages principaux, ou *a minima* des personnages au centre de l'intrigue et des enjeux narratifs et émotionnels. Ces personnages, ce sont principalement les exploités, les pauvres ou encore les immigrés. *Welcome* de Philippe Lioret raconte l'extrême précarité dans laquelle survit un immigré kurde qui cherche à atteindre l'Angleterre à la nage. Outre-manche, le film de Ken Loach *I, Daniel Blake* illustre les difficultés à faire appel à l'aide sociale, que rencontre un menuisier de 59 ans, alors que son médecin lui a interdit de travailler en raison de problèmes cardiaques. C'est autour de ces personnages que sont fondés les autres codes sémantiques du genre, comme le type de décors ou encore les intrigues.

### b. Décors

Naturellement, les décors de ces films sont devenus un des principaux codes du genre. Parmi eux, le lieu de travail, emblématique pour la représentation des rapports sociaux entre les travailleurs et leurs dirigeants, tient une place particulière. Le lieu de travail des classes modestes est essentiellement mis à l'honneur, comme historiquement l'usine et la mine, mais aussi la grande distribution, où travaillent notamment caissiers, vigiles et livreurs, des métiers avec des salaires qui comptent parmi les plus bas.

C'est le cas notamment dans *La Loi du marché* de Stéphane Brizé, qui nous donne à voir le quotidien de Thierry, son personnage principal, dans le supermarché où il travaille comme agent de sécurité (voir Fig 18). Mais aussi dans l'adaptation cinématographique de *Germinal*, par Claude Berri, ou dans *Les virtuoses* de Mark Herman, qui prennent respectivement place dans les cités minières du nord de la France et du nord

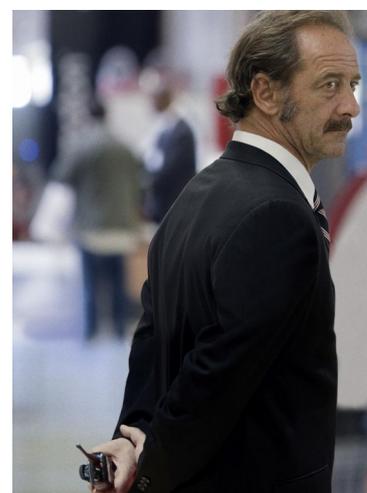


Figure 18: Thierry est agent de sécurité pour un supermarché dans "La Loi du marché" de Stéphane Brizé, 2015

de l'Angleterre. Les lieux de travail ne sont plus simplement des lieux de passage mais deviennent, surtout dans *La Loi du marché* et *Germinal*, des lieux d'éveil et de formation politique.

### c. Les intrigues narratives

Logiquement, les intrigues narratives sont un autre code important du genre. En effet, les intrigues des drames sociaux sont principalement axées autour des conditions de vie de ces personnages opprimés, exploités, et la nature de leur exploitation. *Sorry We Missed You*, un autre film du réalisateur britannique Ken Loach dénonce quant à lui l'exploitation et l'aliénation à son travail d'un chauffeur livreur, par une entreprise de livraison à domicile. *En guerre* de Stéphane Brizé met en scène le combat d'un syndicaliste pour empêcher la fermeture de son usine, et le licenciement de ses ouvriers (Voir fig. 19). La grève étant, par ailleurs, l'illustration parfaite du rapport de force entre les prolétaires et le patronat, que les drames sociaux cherchent à mettre en évidence.



Figure 19: Une manifestation dans "En guerre" de Stéphane Brizé, 2018

### 2) Des éléments syntaxiques

En plus des éléments sémantiques évoqués, ce genre est aussi composé de codes syntaxiques qui forment sa particularité. La monteuse Anne Klotz a travaillé sur des drames sociaux, notamment *En guerre* et *La loi du marché*, deux films réalisés par Stéphane Brizé. Pour elle le drame social est un genre du cinéma « qui va éclairer des pans de fonctionnement d'une société, des pans politiques,

des pans économiques. [...] Le but c'est d'éclairer, de révéler, de dénoncer. »<sup>20</sup> Mais pour elle aussi, ce genre n'est pas uniquement défini par un objectif ou type de discours. Elle précise en effet :

« On peut convoquer des questions politiques, certainement avec de la science-fiction, avec du fantastique, je pense. « Parasites » [de Bong Joon-ho, 2019], pour moi ce n'est pas qu'un film de divertissement, c'est aussi un film politique. C'est aussi un film qui, à travers une histoire à la fois cocasse et un peu fantasque, un peu magique, délirante, traite évidemment de la question des possédants et des exclus. Le drame social c'est un genre en lui-même mais certainement qui convoque beaucoup moins la fiction. Qui convoque plus des témoignages. Qui convoque plus certainement des récits de vie réels. »<sup>21</sup>

D'après Anne Klotz, les codes syntaxiques du genre orientent l'esthétique du film vers une forme de réalisme, et une forme de neutralisation des éléments de fictionnalisation d'un récit cinématographique.

Dans des films comme *I, Daniel Blake* de Ken Loach, ou *La Loi du marché* de Stéphane Brizé, on retrouve plusieurs éléments similaires. Un éclairage réaliste, plutôt qu'expressionniste, des mouvements de caméra simples à hauteur d'homme plutôt que d'impressionnants mouvements de caméra réalisés à l'aide d'une machinerie complexe. Ces films marquent plutôt par leur sobriété technique et leur réalisme apparent. Pour mieux comprendre comment ce qui constitue l'esthétique particulière des drames sociaux, nous avons demandé à la monteuse Fleurine André, qui a beaucoup travaillé sur des films documentaires quelle était sa propre conception du genre.

« Je dirais que ça se rapproche un peu plus du documentaire. Dans *I, Daniel Blake*, tu as l'impression qu'il aurait pu filmer des gens sans que ça soit une fiction. Le fait de filmer de cette façon-là peut pousser la personne qui regarde à se dire que c'est comme en vrai. Que c'est un film vérité. »<sup>22</sup>

Cette notion de réalisme, que devrait véhiculer l'esthétique des drames sociaux est revenue plusieurs fois dans nos échanges avec des professionnels, notamment avec Françoise Roux, elle-même monteuse de projets très variés comme des séries, des documentaires et des films de fiction. Elle a aussi monté des drames sociaux comme *Box 27*, qui raconte l'histoire d'un père et son fils vivants dans un box de garage, et *Femmes en peines* qui évoque les conditions de détention dans une prison pour femmes, deux films réalisés par Arnaud Ségnac. Elle décrit un drame social comme « Un film qui s'inspire d'un fait ou d'un événement réel de société [...] Il faut que l'ensemble du film se rapproche le plus possible de la réalité [...] on peut dire que c'est un documentaire avec

---

20 Entretien avec Fleurine André, 22 novembre 2020

21 *Ibid.*

22 *Ibid.*

des comédiens en quelque sorte ». <sup>23</sup> Ce dernier point est particulièrement intéressant si l'on veut comprendre la particularité du drame social. Bien que ce genre soit intrinsèquement un genre du cinéma de fiction, tout doit amener à penser qu'un film du genre est la reproduction d'un fragment de réalité, avec les outils et la liberté que permet la fiction. Par ailleurs, plusieurs réalisateurs du genre ont revendiqué de s'être inspiré de faits réels pour l'écriture et la réalisation de leurs longs-métrages.

Cette volonté d'ancrage réaliste se remarque par exemple dans *En guerre*, avec la présence récurrente de reportages d'actualité, pour rythmer les temps forts de ce combat syndical. À ce propos, Anne Klotz nous a expliqué :

« Stéphane [Brizé] a tenu absolument à ce qu'il y ait les véritables journalistes de France 2. Il a tenu à ce que ça soit eux avec le vocabulaire d'actualité utilisé, et la manière qu'ils ont de le dire, à partir de ce que Stéphane leur a donné comme informations. [...] C'est sûr que la manière dont cette bataille sociale s'inscrit dans le film elle est encore plus ancrée dans une certaine réalité avec ces sujets d'information d'actualité. Ça rend la chose encore plus crédible. » <sup>24</sup>

Anne Klotz n'a pas monté ces reportages, car ils ont été intégralement produits par des équipes spécialisées dans le montage de sujets d'actualités. En d'autres termes, un drame social s'inspire du réel, pour le reproduire à l'écran avec les moyens de la fiction, en cherchant à être le plus réaliste possible. Pour cela, plusieurs procédés sont ancrés dans les codes du genre.

#### a. Cadres

Ken Loach, réalisateur réputé adepte de ce genre évoque aussi la question du réalisme dans son livre *Défier le récit des puissants*. Il expose dans ce livre sa conception du cinéma social, mais présente aussi certaines des applications techniques qu'il l'applique à ses propres réalisations. En particulier, il déconseille les focales courtes qui déforment les perspectives, et paraissent envahissantes quand l'objectif est trop proche d'un personnage. Pour lui, l'usage de gros plans doit aussi être évité car il explique que :

« Dans la vie, on n'entre pas en contact avec les gens en gros plan mais, au grand maximum, dans un cadre qui va de la tête aux épaules. L'angle de l'objectif utilisé doit

---

<sup>23</sup> Entretien écrit avec Françoise Roux, 15 novembre 2020

<sup>24</sup> Entretien avec Anne Klotz, 28 janvier 2021

donc être sensiblement similaire afin de filmer les personnages de manière respectueuse et mettre le spectateur dans la position d'une autre personne. »<sup>25</sup>

Pour aller plus loin, on peut avancer qu'ils mettent en place une esthétique de neutralisation des éléments de fictionnalisation d'un récit cinématographique, afin de faire oublier au spectateur qu'il suit une histoire fictive, et lui donner l'impression de regarder une captation du réel. C'est ainsi que Françoise Roux décrit l'esthétique du genre, expliquant qu'il ne faut « pas magnifier, ni trop fictionnaliser ». <sup>26</sup>

## b. Ambiance sonore

Dans cette même logique, Ken Loach explique que pour lui, le son des films commerciaux « est souvent trop parfait, les voix cristallines, trop propres, on ne perçoit pas l'ambiance de la pièce, la circulation à l'extérieur, ce léger écho naturel »<sup>27</sup>. On retrouve ce parti-pris esthétique dans certaines séquences du film *La Loi du marché* de Stéphane Brizé, en particulier à travers le son des néons, très présent lors des séquences dans la petite salle où sont conduites les personnes accusées de vol.

## c. L'éclairage

En approfondissant, on remarque aussi qu'un film comme *En Guerre* est éclairé à partir d'une lumière naturaliste. Dans son livre, le réalisateur britannique Ken Loach écrit :

« Certaines personnes disent qu'il est préférable, en termes de réalisation et d'image, d'éclairer une personne de face pour qu'on la voie mieux, mais c'est moins réaliste, parce que dans la réalité on est éclairé par la lumière naturelle de la pièce dans laquelle on se trouve. Le son, les mouvements de caméra, l'éclairage ou encore le maquillage peuvent donc faire perdre tout réalisme, toute impression de réalité à l'interprétation des comédiens. »<sup>28</sup>

Ce constat est partagé par Françoise Roux. D'après elle, l'esthétique visuelle des drames sociaux est marquée par les éclairages naturels, les images peu colorées et avec peu de contraste. En d'autres termes, « une image proche de la réalité »<sup>29</sup>.

---

25 LOACH Ken et BARAT Frank, *Défier le récit des puissants*, Bouzigues, ed. Indigène Editions, 2014 p.15.

26 Entretien écrit avec Françoise Roux, 15 novembre 2020

27 LOACH Ken et BARAT Frank, *Défier le récit des puissants*, op.cit. p. 21.

28 *Ibid.* p. 22.

29 Entretien écrit avec Françoise Roux, 15 novembre 2020



Figure 20: Katie à la banque alimentaire dans « I, Daniel Blake » de Ken Loach, 2016

Contrairement aux films d'horreur, dont nous avons expliqué qu'ils peuvent parfois recourir à un éclairage anti-solaire pour exprimer l'état émotionnel des personnages, les drames sociaux sont principalement éclairés avec un éclairage naturaliste, parfois naturel sans ajout de projecteurs, et essentiellement dans une configuration solaire – c'est à dire que l'éclairage provient essentiellement de sources lumineuses placées au-dessus des personnages d'après la conception exposée par Henri Alekan dans le livre *Des lumières et des ombres*». Cette distinction entre éclairage solaire et éclairage anti-solaire est importante car elle participe grandement à l'élaboration d'une ambiance réaliste ou de l'ordre de l'imaginaire. À ce propos, Henri Alekan explique :

« la signification est totalement différente selon le choix adopté : l'un [l'éclairage solaire] basé sur le rythme solaire explore un monde connu répétitif, l'autre [l'éclairage anti-solaire] divulgue l'aspect insolite d'un monde « hors nature ». Le premier transcrit un thème au moyen de la lumière naturelle, le second transmute le sujet au moyen de la lumière de l'imaginaire. »

La mise en place d'un éclairage solaire dans les drames sociaux s'inscrit donc dans la reproduction d'un « monde connu », celui du quotidien, dans une recherche de réalisme, plutôt que dans l'expression d'une esthétique se rapportant à l'imaginaire.

Ken Loach a bien résumé la particularité syntaxique du drame social. Pour lui, « Si l'objectif de la caméra est comme un œil »<sup>30</sup> alors on peut avoir l'impression d'entrer en relation avec les personnages. Tout ce travail de réalisme esthétique est porté vers cette volonté de présenter le film

30 LOACH Ken et BARAT Frank, *Défier le récit des puissants*, op.cit., p.15.

comme un point de vue sur une action, certes fictive dans le cadre du film, mais qui résonne comme une reproduction de la réalité pour certaines personnes qui vivent des situations similaires.

On retrouve plusieurs codes du drame social dans le Dogme 95, créé à l'initiative de Lars von Trier et Thomas Vinterberg en 1995. Dans un manifeste, les deux réalisateurs danois ont listé les différentes règles à suivre scrupuleusement pour pouvoir se réclamer du Dogme. Parmi les 10 règles du Dogme 95, il est notamment obligatoire de tourner dans un lieu, sans apporter aucun accessoire ou costume, en provenance de l'extérieur. Aucun système artificiel d'éclairage n'est autorisé et le son doit être enregistré en même temps que l'image. Cependant, là où le Dogme propose une liste exhaustive de critères à respecter de manière contraignante, le genre est plutôt un corpus de codes en perpétuelle évolution, que l'on peut respecter ou non, et qui sont implicitement admis par les créateurs comme par le public. Le Dogme 95 est plus proche en réalité d'un style de réalisation que d'un genre, le recours au « cinéma de genre » est d'ailleurs formellement interdit . En effet, il n'y a aucune référence à d'éventuels codes sémantiques, seul la présence d'actions présentées de manière « superficielle » est proscrite.



### a) Genre et montage, contrainte ou liberté ?

#### 1) Il existe différents types de montages

Pour commencer, nous pouvons nous demander si le genre peut représenter une contrainte, ou du moins une influence sur les pratiques du montage. Pour cela, nous avons décidé de faire appel à trois approches dans notre méthodologie de recherche. En effet, nous nous sommes reposés sur des documents théoriques, des entretiens avec des professionnels du montage, et nous nous sommes exercés au montage d'une bande annonce horripilante, afin de constater grâce à la théorie et par la pratique, l'influence du genre sur les pratiques du montage.

Dans le livre de Michael Ondaatje *Conversations avec Walter Murch*, le monteur et mixeur son Walter Murch expose quelques-unes des règles de montage qu'il a identifiées à force de pratique. Notamment, il évoque la responsabilité qui incombe au monteur de diriger le regard du spectateur :

« Si vous représentez le centre d'attention du spectateur comme un point se déplaçant sur l'écran, le boulot du monteur est de faire bouger ce point d'une façon stimulante. Si le point se déplace de la gauche vers la droite puis vers le coin supérieur droit du cadre, au moment de couper, il faudra s'assurer qu'il y aura quelque chose d'intéressant à regarder dans le coin supérieur droit, du plan suivant de sorte qu'il recevra le maximum d'attention du public »<sup>31</sup>

Plus loin, il explique comment on peut transgresser cette règle pour mettre le montage au service du film et de l'émotion :

« Maintenant si c'est une scène de combat qu'on est en train de monter, on a besoin d'un élément de désorientation – c'est ce qui rend la scène excitante. Alors on place le cadre d'attention ailleurs, pour créer une discordance, et on coupe au moment où on s'y attend le moins. »<sup>32</sup>

À travers ce témoignage, on peut donc identifier au moins deux façons de monter en dirigeant le regard. La première respectant les règles de montage « académiques », dans laquelle le montage contribue à fluidifier le passage d'un plan à un autre en guidant le regard du spectateur. La seconde en rupture, dans laquelle le montage contribue à désorienter le spectateur en lui faisant perdre les

31 Michael ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Paris, ed. Ramsay, 2009. p 59.

32 *Ibid.* p 60.

repères visuels sur lesquels il a l'habitude de s'appuyer. Ces deux façons de monter en dirigeant le regard sont ambivalentes, et chacune de ces façons est plus adaptée pour certains types de scènes que pour d'autres. Le monteur de *Conversations secrètes* propose d'ailleurs les scènes de combats comme un exemple de type de scène pour laquelle la deuxième façon de monter serait plus appropriée. En effet, il explique que c'est cette désorientation induite par la perte de repères visuels que l'on cherche en tant que spectateur, quand on regarde une scène de combat. À partir de ce témoignage, il semble que ce second type de montage est plus adapté pour les scènes qui cherchent à désorienter le public. Certains genres comme le film d'action, le film de guerre ou encore le film d'horreur sont, du fait de leurs codes propres, plus enclins à chercher à provoquer cette désorientation du public. Nous pouvons alors nous demander si ce type de montage est plus adapté pour le montage de films de ces genres en particulier.

Dans une autre optique, les codes du drame social, comme nous l'avons exposé en première partie de ce mémoire, contribuent plutôt à neutraliser les éléments de fictionnalisation d'un récit filmique. Le recours à un éclairage naturel notamment, et à une bande son volontairement imparfaite est régulièrement d'usage. Le montage prend part à ce processus esthétique par différents procédés. Dans son livre *Défier le récit des puissants*, Ken Loach présente sa vision de la mise en scène des dialogues :

« Il ne faut pas que la caméra anticipe ce qui va se passer, car elle ne le sait pas. Parfois, un acteur s'apprête à parler, mais on ne le filme que lorsqu'on entend sa voix, et alors seulement on peut donner l'impression d'être dans une vraie pièce, de suivre une vraie conversation. Si on filme un personnage avant qu'il prenne la parole, on sait qu'il va parler avant qu'il le fasse et on perd la sensation de réalité. »<sup>33</sup>

Au montage, le respect de ce parti-pris esthétique peut se traduire par des coupes en retard sur les dialogues, par exemple. C'est à dire des coupes qui chevauchent des dialogues en montrant à l'image le personnage qui parle un peu après le début de sa phrase. Cela peut donner une impression de réalisme documentaire, comme si le cadreur et le monteur du film se laissaient surprendre par ce qui apparaît à l'image et au son. Encore une fois, cette impression d'improvisation participe à une neutralisation des éléments de fictionnalisation du récit filmique.

Outre les films de Ken Loach, on peut remarquer ce choix de mise en scène dans d'autres drames sociaux, et en particulier dans le film de Lars von Trier *Dancer in the Dark*. Séquences musicales exclues, ce film inscrit une part importante de son esthétique dans l'héritage du drame

---

33 LOACH Ken et BARAT Frank, *Défier le récit des puissants*, op.cit., p. 21.

social avec notamment des plans aux mouvements rapides, souvent brusques, dont le cadre se déplace rapidement d'un personnage à un autre, cherchant à montrer à l'image le personnage qui parle, mais toujours avec un léger temps de retard sur le début de la phrase. Le montage participe aussi grandement à l'élaboration de cette esthétique. En effet, les coupes des plans laissent souvent à voir les imperfections des plans. Recadrages de quelques images, zooms brutaux, mais aussi et surtout de légers déplacements de caméras pour trouver la personne qui parle. Ces détails, volontairement inclus dans le film final participent à donner cette impression de captation de la réalité avec cette caméra qui, faisant office d'œil, capterait ce qui se passe en se laissant surprendre par l'action. Bien que l'esthétique de ce film s'inscrive en partie dans l'héritage du Dogme 95 – le réalisateur est un des créateurs du Dogme 95 – on retrouve de nombreux codes du drame social.

À partir de ces deux témoignages, nous pouvons nous demander de manière plus générale si certains types de montages sont plus adaptés à certains genres spécifiques. Et dans ce cas, si le genre du film peut influencer les monteurs à recourir à ces formes particulières de montage. Afin de vérifier la véracité de ces propositions et, le cas échéant, d'identifier dans quelle mesure le genre d'un film peut influencer son montage, nous avons décidé de faire une application expérimentale en montant une bande annonce

## 2) Application pratique : le montage d'une bande annonce pour un « film d'horreur »

Afin de mieux comprendre comment la référence à un genre cinématographique peut influencer la façon de monter, nous avons rassemblé les dix minutes de rushs originaux d'un court métrage. Dans sa version définitive, ce film prend la forme d'un thriller psychologique aux accents surnaturels, dans lequel un homme est tourmenté par le souvenir de sa femme décédée dans un accident de voiture, alors qu'il conduisait. Celle-ci apparaît bien réelle à l'écran, et le spectateur comprend peu à peu qu'elle est une émanation de son imagination.

À partir des rushs originaux, nous avons monté une bande annonce de ce film, afin de le faire volontairement passer pour un film d'horreur, et plus particulièrement un film de fantôme. Nous nous sommes imposés comme contrainte de ne pas utiliser de trucages sur les vidéos, autres que l'introduction de texte écrits, des recadrages et des modifications de leur vitesse de diffusion dans le montage. En revanche les enregistrements sonores ont été enrichis par des musiques et des bruitages extérieurs, et certains d'entre eux ont été modifiés au mixage.

Le format de la bande annonce est particulier par rapport au montage de film, et a ses propres codes comme sa courte durée et ses cartons présentant le titre du film par exemple. Néanmoins le montage nous a permis d'entrevoir un certain nombre de caractéristiques du genre horrifique qu'il serait intéressant de confronter avec les écrits théoriques sur le sujet, et l'expérience des professionnels interrogés, afin de déterminer si ces analyses sont transposables au montage de film.

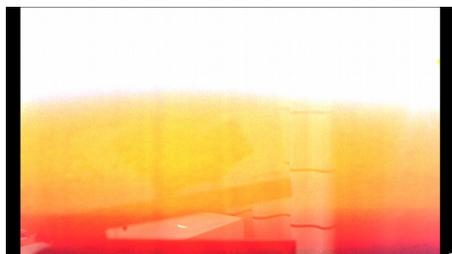


Figure 21: Un 1er exemple de brûlure

Au dérushage déjà, notre regard a été attiré par des faux plans, des imperfections techniques de quelques images (voir fig. 21 et fig. 22). En effet, nous avons tout de suite été surpris par la présence de brûlures à certains endroits de la bobine de rushes. Entre certains plans, quelques images portent les stigmates d'une détérioration de la pellicule, qui vire au blanc surexposé en passant par une teinte rouge ou bleue. Ces

« erreurs », ces quelques images de pellicules « perdues » ont été totalement éliminées du montage final dans le film d'origine. Dans le cadre d'un film de fantôme, nous avons trouvé que le montage de ces plans pourrait toutefois présenter plus d'un intérêt.

- D'abord, ils pourraient permettre de proposer une rupture nette dans le rythme du film. Renforçant ainsi l'effet de surprise et donc la peur provoquée par l'apparition du fantôme.
- Ensuite, ils pourraient contribuer à créer une atmosphère surnaturelle et faciliter les transitions entre réel et surnaturel.



Figure 22: Un 2ème exemple de brûlure

Alors, nous avons rapidement mis ces plans en réserve avant de voir s'ils pouvaient servir dans le montage.

Afin de créer une ambiance horrifique, nous avons cherché à établir l'atmosphère d'un film de fantôme, dans lequel le personnage d'Alice est une émanation surnaturelle. Pour faire croire au spectateur qu'il voit un fantôme, il faut introduire le personnage en question comme tel. Ainsi, nous avons identifié les plans permettant d'accomplir cet objectif. Les entrées et les sorties de champs ont alors attiré notre attention. Lors du montage, nous avons utilisé ces plans repérés au dérushage, et pour insister sur cet aspect fantomatique, nous avons essayé de faire adopter à Alice un comportement surnaturel (voir fig. 23).



Figure 23: Une entrée de champ d'Alice

En ce sens, nous n'avons pas gardé de plan où on la voit parler dans le cadre. Aussi, nous avons mis en avant les passages où elle se déplace de manière fantomatique, de même que nous avons limité les interactions entre les deux personnages à de simples regards dans la première partie du montage. Dans le court métrage final, de nombreux dialogues émaillent les relations entre les deux personnages du film. Nous pouvons donc postuler que le genre horrifique que nous nous sommes imposés a orienté notre façon de monter selon les différents éléments présentés ci-dessus.

Ensuite, nous avons sélectionné une musique pour débiter notre montage. Ancrer la bande annonce dans le genre horrifique nous a influencé directement pour ce choix. La musique retenue est celle de la bande annonce du film d'horreur *Us* de Jordan Peele. Il s'agit d'un remix du morceau *I got five on it*, du rappeur Luniz. La réorchestration de ce morceau nous laisse entendre de nombreuses dissonances sonores. Aussi, des sons non mélodiques comme des notes dont la hauteur glisse vers les aigües ou les graves, donnent une sensation d'instabilité. De même, ce morceau est parsemé de silences et de sonorités aux attaques très franches, donnant à l'ensemble une forte dynamique qui fait sursauter et inspire la crainte.

En réalité, nous retrouvons à travers ce morceau différents éléments que nous avons caractérisés dans notre première partie comme des codes des bandes sons horrifiques. En effet, cette musique correspond parfaitement à plusieurs descriptions de musiques adaptées aux films horrifiques, théorisées par Michael J. Epstein. Elle présente ainsi de multiples « sonorités dissonantes, non-naturelles, chaotiques et désordonnées, [...] une forte dynamique d'intensité

sonore, de rythmique et de hauteur de son »<sup>34</sup>. Elle laisse aussi « des instants de tension, d'attente »<sup>35</sup>. De même qu'elle « cherche à activer nos réflexes pour nous faire sursauter. »<sup>36</sup> Ces éléments sont certains de ceux que le théoricien avait présentés comme récurrents et adaptés dans les musiques de films d'horreur.

Avoir peur est alors une réaction naturelle rappelle Xiangyu Fu dans son mémoire *Horror movie aesthetics*, en se basant sur les travaux de Daniel Bloomstein :

« Les sons non-linéaires – un accord dissonant, les pleurs d'un enfant, le cri d'un bébé animal – déclenche une réponse biologiquement enracinée, qui fait en sorte que ceux qui les entendent pensent que leurs enfants sont menacés. Epstein explique l'application de cette réaction naturelle dans les films : “des intervalles musicales communes, changées légèrement pour créer de la dissonance sont immédiatement déconcertants. Plus un film les utilise, plus on se sent dans l'inconfort.” »<sup>37</sup>

Consciemment ou par une habitude développée par notre connaissance du genre, il semble que nous avons, d'une certaine façon, orienté notre façon de choisir la musique, cet élément émotionnel central d'un montage, en fonction du genre. Le choix d'une musique n'est jamais anodin, puisqu'il guide le rythme de la séquence et influence le ressenti que l'on a en la visionnant.

En montant une séquence horrifique, nous cherchions à engendrer de la peur. Pour cela nous avons choisi de poser un rythme assez lent au début pour créer de la tension, puis de casser ce rythme par des plans brusques, dans le but de faire sursauter de peur le spectateur et de créer de l'instabilité. Ce rythme est interdépendant avec la musique. Ainsi, la musique présente ces particularités de changements de rythme et de dissonances, qui nous ont servi de repères pour rythmer la bande annonce. Mais nous avons aussi adapté cette bande musicale, grâce à du montage son, pour que celle-ci s'accorde avec le montage image et son.

À travers ces changements de rythmes, il y a des tentatives de faire peur au spectateur par la surprise, de faire en sorte qu'il n'ait pas le temps de comprendre ces agressions visuelles et sonores qui s'imposent à lui par le biais du montage.

---

34 *FU Xiangyu, Horror movie aesthetics, op.cit.p. 38. tda*

35 *Ibid.p. 38. tda*

36 *Ibid.p. 38. tda*

37 *Ibid. p. 39. tda*

Cette démarche de montage, fait consciemment ou *avec la sensation que ça marche*, s'inscrit en réalité profondément dans les codes du cinéma d'horreur, et même de l'horreur en général. En effet, nous avons présenté en première partie la vision de l'horreur portée par Frédéric Astruc, selon qui ce genre touche avant tout aux affects, sans laisser à la raison le temps d'assimiler les informations qui lui parviennent. Voilà donc ce que nous avons cherché à faire par cette gestion du rythme. Après avoir présenté le personnage d'Alice comme un être fantomatique – notamment via son apparition surnaturelle dans le miroir de la salle de bain – nous avons cherché à imposer des images et des sons qui puissent choquer en les montant avec des durées suffisamment courtes pour que le spectateur n'ait pas le temps de les analyser, de les comprendre. Le but étant qu'au final, elles lui fassent ressentir directement de la peur.

Si l'intégration d'un plan dans lequel un personnage regarde directement la caméra est formellement défendue par les codes « académiques » du cinéma, il s'agit de rappeler pourquoi : cela dérange le spectateur, le perturbe au point souvent que celui-ci « sort un instant du film », pour questionner la nature de ce regard. Déranger, perturber, voilà pourtant ce que nous cherchons à mettre en place avec le recours au genre horrifique. C'est pourquoi nous avons décidé d'intégrer le plan final de la bande annonce. Alice tourne la tête jusqu'à regarder la caméra. La coupe à cet instant précis où le regard croise l'objectif permet de poursuivre cet objectif de choquer le spectateur, sans lui laisser le temps de réfléchir et assimiler les perceptions. Les quelques images où la pellicule rougit à ce moment étaient, par chance, naturellement là sur le rush d'origine, et nous avons choisi de les garder pour accentuer l'aspect surnaturel, et maintenir prégnante cette volonté de choquer et de perturber.

## **b) Genre cinématographique et liberté dans le montage**

Nous avons présenté ce montage à plusieurs monteurs et deux d'entre eux nous ont proposé une bande annonce personnelle. Pour chaque projet, le choix de la musique a été déterminant, et là aussi, guidé par le genre imposé de l'horreur. En revanche, là où nous avons choisi une musique avec beaucoup de variations de rythme et de dynamique sonore, la monteuse Françoise Roux a préféré *The Beast* de Jóhann Jóhannsson, une musique issue de la bande son du film *Sicario*, réalisé par Denis Villeneuve. Un morceau plus constant dans son rythme, mais bien plus pesant avec un long crescendo, beaucoup de cuivres et de « bruits ». Elle a aussi déstructuré davantage le montage, avec beaucoup de changements spatio-temporels via des aller-retours entre les différents lieux.

Enfin, elle a fait le choix de désynchroniser images et sons en plaçant des répliques totalement décorrélées de l'action à l'image dans le but de donner un aspect d'autant plus surnaturel.

La monteuse Fleurine André nous a proposé des intentions pour la création d'une bande annonce. En plus de la musique qu'elle choisirait angoissante, en précisant que cela peut correspondre à une palette très large de choix musicaux, on peut aussi ressentir une influence concrète du genre horrifique sur ces pratiques de montage :

« Pour un film d'horreur, j'aime bien la première prise, parce qu'elle [le personnage d'Alice] a l'air méchante [voir Fig 24]. Elle a les yeux un peu bizarres. Si tu mets un carton [de texte] derrière, tu peux te demander si elle lui veut du mal. [...] Il faut trouver les moments où ils peuvent être nuisibles pour l'autre [les deux personnages du film]. [...] il ne faut jamais aller très loin dans les plans, parce que tu es dans une bande annonce, et que les rushs que tu utilises glissent après vers autre chose où elle [le personnage d'Alice] a l'air plus sympa et lui [le personnage principal] il a l'air d'être déprimé. »<sup>38</sup>

Dans son témoignage, on peut identifier plusieurs influences concrètes du genre. D'abord une influence sur le choix des prises. Comme on monte une bande annonce horrifique, on cherche à faire peur via un élément menaçant. Et c'est pour cela qu'elle s'est principalement concentrée au dérushage à identifier les plans où ils semblent présenter une menace l'un sur l'autre. Ensuite sur la durée des plans. Comme elle le précise, les personnages ne font pas peur, ou du moins ne semblent pas être une menace sur toute la durée des rushs. Alors pour respecter les codes de l'horreur, elle aurait l'intention de placer certaines coupes en fonction de la menace qu'ils laissent planer.



Figure 24: Le premier rush visionné

---

38 Entretien avec Fleurine André, 22 novembre 2020

À travers cet exercice de montage, qui consistait à monter une bande annonce dans le respect du genre imposé du « film d'horreur », nous avons abouti à des résultats très différents. En effet, deux monteurs nous ont proposé des versions assez différentes l'une de l'autre, et différentes de la bande annonce que nous avons nous-même montée. Pourtant, aucun hors-sujet parmi les résultats finaux, chacune des trois bandes annonces s'inscrit très bien dans le genre horrifique. Un paradoxe semble *a priori* émerger : le genre guide le montage, mais on peut obtenir des résultats sensiblement différents au sein d'un même genre. Comme une confirmation de ce postulat, plusieurs monteurs m'ont affirmé qu'à partir des mêmes rushes, il y a de nombreuses façons de monter un film, y compris au sein d'un même genre. Alors nous devons revoir notre conception du genre cinématographique, afin de la préciser. Ainsi il ne faudrait pas l'interpréter comme un cahier des charges à suivre *stricto sensu*, qui dicterait pour chaque raccord, chaque plan, la marche à suivre, mais plutôt comme un corpus global d'éléments sémantiques et syntaxiques. Corpus dans lequel les créateurs, à toutes les étapes de la fabrication d'un film, peuvent piocher des éléments pour ancrer le récit dans un genre. Cette appréciation du genre permet de mieux comprendre comment on peut avoir des montages finaux vraiment différents mais malgré tout, dans le même cadre générique. Il suffit que les codes utilisés proviennent du même corpus/genre pour que les films soient perçus comme des films d'un même genre, et ce, même si ces codes sont différents.

De plus, elle permet de mieux appréhender la dichotomie entre liberté des monteurs et dans leur travail – de plus ou moins se référer au corpus générique – et l'apparente similarité dans les codes composants les films de même genre – ces codes provenant d'un même corpus.

Dans cette nouvelle conception du genre, on pourrait se demander comment des films, utilisant des codes parfois différents, peuvent être considérés comme des films d'un même genre. Pour l'expliquer, nous pouvons nous appuyer sur les avancées dans le domaine de la psychologie de la forme, ainsi que le rappelle la loi gestaltiste suivante : « l'ensemble prime sur les éléments qui le composent »<sup>39</sup>. Si la plupart des éléments ancrent un film dans un genre précis, les éléments qui ne font pas partie du corpus de codes sémantiques ou syntaxiques sont malgré tout acceptés car l'orientation esthétique générale du film suffit pour le considérer comme ancré dans le genre. Dans le cadre du montage d'un film, il suffit que le montage de la plupart des séquences ancre le film dans un genre précis, pour que les quelques séquences montées avec un peu plus de liberté soient tout de même acceptées dans le caractère générique du film par le spectateur.

---

39 DORTIER Jean-François, Sciences humaines (hors série no 7) : la grande histoire de la psychologie, septembre-octobre 2008, page 44.

Cela nous permet de mieux comprendre comment un nouvel élément sémantique ou syntaxique peut devenir un code d'un genre. À la suite d'une première utilisation dans un film, puis par une réutilisation courante dans les prochains films du même genre, cet élément peut être perçu comme un code du genre.

### c) Une influence intégrée du genre

À travers les entretiens menés, et confirmé par l'expérience pratique du montage de la bande annonce, un élément revient de manière universelle : le montage n'est pas une science exacte dans laquelle il suffit de suivre, de manière rigide, un cahier des charges de codes. Les monteurs et monteuses, bien que leurs parcours professionnels soient très différents m'ont tous fait part d'une même impression : au bout du compte, on monte de façon à ce que « ça marche ». Dans la réalité du montage, les professionnels travaillent généralement au ressenti. Même si, dans les premières étapes de montage, les renvois réguliers au scénario et éventuellement à un storyboard peuvent orienter le style du montage vers un respect des codes du genre, ces documents n'en demeurent pas moins des supports de travail au service du film. *In fine*, ce qui détermine un montage n'est pas le respect d'une éventuelle liste de codes, mais bien les émotions que l'on cherche à véhiculer. Qu'importe qu'un raccord, un champ-contrechamp, ou même une séquence entière ne suivent pas les codes d'un genre, pourvu que l'émotion soit transmise. Pourtant, presque tous étaient d'accord en début d'entretien pour dire que deux films de genres différents sont montés différemment. Et de même, qu'il existe des formes de montage qui sont, si ce n'est rattachés à un genre, du moins associés plus généralement à certains genres qu'à d'autres. De la confrontation entre ces deux constatations naît *a priori* un paradoxe : les monteurs ne font pas volontairement référence à des codes génériques spécifiques mais, de fait, le montage des films d'un même genre présente des caractéristiques similaires – supposant tout de même un recours aux codes du genre en question.

Afin de répondre à ce paradoxe, on peut d'abord rappeler que les genres sont des catégories formées par l'analyse et le regroupement *a posteriori*, de films aux caractéristiques semblables. Par conséquent, ce serait une erreur de penser, par exemple, que les premiers films d'un même genre ont des caractéristiques communes en raison de leur appartenance au genre en question, car le genre a justement été théorisé afin de les regrouper ensemble en raison de leurs caractéristiques similaires. Dans ce cas, le genre n'a pas pu exercer d'influence sur leur création, car il n'existait pas encore au moment de leur production. Mais ce raisonnement valable pour les premiers films d'un genre n'est

pas aussi pertinent à propos des genres profondément ancrés dans notre culture commune depuis des années. Rappeler le contexte de création des genres cinématographiques n'est donc pas suffisant pour expliquer comment les monteurs peuvent, d'une part, avoir l'impression de monter « librement » sans se sentir contraints par le genre mais, d'autre part, aboutir à des montages aux caractéristiques proches.

Pour éclaircir ce point, il nous est nécessaire d'élargir notre horizon de recherche au-delà du seul domaine de la théorie cinématographique. Dans le domaine des sciences humaines et sociales, le chercheur Pierre Bourdieu, dans la poursuite des recherches de Carl Jung sur « l'inconscient collectif » et les processus d'individuation, a beaucoup travaillé sur la notion d'*habitus*. Dans son livre *Le sens pratique*, il définit les *habitus* comme des « systèmes de dispositions durables et transposables, structures structurées prédisposées à fonctionner comme structures structurantes, c'est à dire en tant que principes générateurs et organisateurs de pratiques et de représentations »<sup>40</sup>

Dans le cas du cinéma, il faut comprendre que l'*habitus* se forme à partir de toutes les œuvres rencontrées par les créateurs, dont font partie les monteurs. Les œuvres jugées de qualité comme celles jugées mauvaises participent de la formation de cet *habitus*. Mais on peut aussi ajouter que les critiques en générales – les critiques de la presse spécialisées, celles des spectateurs, cinéphiles ou non, ainsi que celles des institutions de formations (écoles de cinéma par exemple) – contribuent à l'élaboration de l'*habitus*.

Plus loin dans son livre, le sociologue explique les causes de la formation de l'*habitus* et ses effets sur le long terme :

« Produit de l'histoire, l'*habitus* produit des pratiques, individuelles et collectives, donc de l'histoire, conformément aux schèmes engendrés par l'histoire ; il assure la présence active des expériences passées qui, déposées en chaque organisme sous la forme de schèmes de perception, de pensée et d'action, tendent, plus sûrement que toutes les règles formelles et toutes les normes explicites, à garantir la conformité des pratiques et leur constance dans le temps »<sup>41</sup>

On comprend désormais mieux comment des codes cinématographiques peuvent perdurer par-delà les décennies. Ceux-ci sont vus et assimilés par les spectateurs, dont font partie les cinéastes et techniciens du cinéma – et de l'audiovisuel au sens large. Ces codes sont intégrés dans l'*habitus* de ces créateurs, qui les réemploient par la suite dans leurs œuvres. Cela ne signifie pas

---

40 BOURDIEU Pierre, *Le sens pratique*, Paris, ed. Les Éditions de Minuit, 1980, p. 88.

41 *Ibid.* p. 91.

pour autant qu'ils reproduisent nécessairement à la lettre les codes qu'ils ont vus dans de précédents films. Les films produits sont toujours inspirés par les différentes œuvres qui ont nourri l'auteur. Si l'on reprend les étapes de formation des genres cinématographiques que nous avons exposées dans la première partie de ce mémoire, on comprend mieux comment, avec le temps, un nombre important de films ont fait usage de codes similaires. Leurs auteurs ayant été inspirés par les films précédents, dont ils ont intégré les formes sémantiques et syntaxiques, avant de les réemployer dans leurs propres productions.

À propos du montage, plus spécifiquement, il paraît plus clair que les monteurs, même s'ils exercent « librement », peuvent être influencés, et par là-même reproduire dans leurs montages, les pratiques qu'ils ont vues dans les différentes œuvres qui forment leur culture, et par-là, leur *habitus* culturel. L'impression commune que « ça marche », peut alors parfois être considérée comme le fait que le résultat soit conforme aux les codes qui forment l'*habitus* du monteur.

#### **d) Le montage peut-il contribuer à l'établissement d'un genre ?**

Depuis l'introduction de ce mémoire, nous avons mené nos recherches à partir du postulat suivant : dans le processus de fabrication d'un film, on lui choisit au préalable un genre, puis on adapte en fonction de celui-ci, les méthodes de travail, dont la pratique du montage. Si la création de nombreux films peut suivre ce schéma, notamment à cause des contraintes économiques de l'industrie cinématographique, mais parfois aussi, en raison de la volonté des créateurs de faire un film d'un genre précis, nous pouvons nous demander si la réciproque peut être vraie. En d'autres termes, il serait intéressant de nous demander si une évolution dans les pratiques du montage peut changer le genre du film monté.

En effet, nous avons vu que le genre peut influencer la façon de monter, en invitant le monteur à avoir une approche différente vis à vis des différents éléments qui composent un film – par exemple pour le choix de la musique, dont le style peut être guidé par le genre, sans qu'une composition spécifique puisse forcément être imposée par celui-ci. Nous pouvons alors nous interroger sur la possibilité ou non pour le monteur d'infléchir le genre d'un film en changeant sa façon de monter.

Dans *Le pacte des loups*, par exemple, le réalisateur Christophe Gans réussit à faire successivement basculer le genre de son film dans le « cinéma d'horreur », dans le « drame historique » comme dans le film « d'arts martiaux ».

Ce film prend place au XVIII<sup>e</sup> siècle, durant les années troubles précédant la Révolution française. En 1765, 24 ans avant la prise de la Bastille, le chevalier Grégoire de Fronsac est envoyé par le Roi de France dans le Gévaudan, afin de traquer la fameuse Bête du Gévaudan. Déjà portée responsable de plusieurs meurtres sanglants, cette dernière terrorise la population locale, et intrigue à travers tout le pays, jusqu'à la Cour royale. Non pas chasseur mais naturaliste à la Cour, le personnage principal est chargé de dresser un portrait de cette mystérieuse bête. En effet, rares sont ceux qui, l'ayant aperçue, se sont sortis vivants de la rencontre. De nombreux éléments sémantiques et syntaxiques permettent d'inscrire ce film dans le genre du « film historique ».

D'abord, les événements sont ancrés dans une époque historique réelle, celle des philosophes des lumières prérévolutionnaires. Cette référence historique est soutenue par des personnages dont les titres et fonctions sont bien ceux de l'époque de référence. Ainsi, l'histoire est parsemée de nobles, en province comme à la capitale, mais aussi de courtisans à la Cour royale et de paysans, artisans et commerçants du tiers état. De même, les hommes d'Église, responsables religieux bien plus puissants à cette époque, sont représentés.

Les décors allant de la Cour du roi, à la campagne du Gévaudan en passant par les banquets dans les châteaux (voir fig. 25) sont là encore respectueux des lieux de l'époque. Ici, pas de gratte-ciels, ni d'autoroutes, mais bel et bien des châteaux, des champs, des sentiers et des bois comme espaces de vie. Il en est de même pour les accessoires, objets divers qui ne souffrent pas – du moins à l'impression du spectateur – de mélanges anachroniques.



Figure 25: Un banquet au château

Aussi, une partie des événements auxquels fait référence la trame principale du film ont bien eu lieu. À savoir des morts mystérieuses, imputées à une bête dont la description en fait automatiquement un objet de mythes et de fantasmes.

Il est important de noter que les caractéristiques sémantiques du film nous laissent confirmer que ce film est bel et bien ancré dans ce genre du « film historique ». Effectivement, le montage de ces séquences respecte des règles « académiques » de montage comme, par exemple, le raccord mouvement, ou le raccord dans l'axe. Toutefois, le traitement de certains passages du film laisse entrevoir des codes bien différents, permettant de faire basculer le film dans d'autres genres . C'est notamment le cas lors des premières séquences d'attaques de la bête. Tout d'abord la bête en elle-même est d'aspect surnaturel. Sorte de loup immense, métallisé, surmonté de piques en tous genres, la bête tient plus d'un Frankenstein animal que d'une nouvelle espèce naturelle (voir fig. 26).



Figure 26: *La Bête du Gévaudan*

Ces séquences sont accompagnées par de brusques changements de rythmes, notamment à travers la durée des plans. Le montage fait aussi usage de ralentis et d'images figées pour un ressenti plus expressionniste. Enfin, ces séquences sont portées par un montage son bien plus expressionniste, s'éloignant un temps du réalisme du « film historique », pour se rapprocher du genre horrifique. Tous ces éléments participent à toucher aux affects, sans laisser le temps à la raison de comprendre (voir fig. 27).



*Figure 27: Une attaque de la bête*

Dans d'autres séquences, Mani, un iroquois arrivé en France depuis le Canada il y a quelques années, se bat contre diverses adversaires. La présence d'un iroquois dans l'hexagone à cette époque est tout à fait plausible, de nombreux échanges autant culturels, qu'économiques émaillaient déjà les relations entre l'Europe et le Nouveau Monde, et de nombreux ressortissants des deux continents voyageaient alors de l'un à l'autre. Malgré tout, dans ces instants épiques, l'homme se bat en empruntant des techniques de combat rapproché en provenance de Hong Kong. Nous y voyons des combats à mains nues, parfois avec le renfort d'armes blanches ou de lances en bois. Les techniques de combat dans la veine du Kung-fu et du Taekwondo corroborent aussi cette idée. Ces premiers éléments sémantiques semblent, à première vue, inscrire ces séquences particulières dans le genre du film d'arts martiaux, plus précisément du film d'arts martiaux Hong Kongais, comme le précise le réalisateur Christophe Gans dans le making off du film. Ils sont aussi accompagnés par une évolution des codes syntaxiques employés. Ainsi, les angles et mouvements de caméras évoluent pour adopter ceux emblématiques du genre (Voir fig. 28).



*Figure 28: Un combat de Mani*

Plus intéressant encore, le montage de ces séquences prend une tout autre tournure. Alors qu'il adoptait un style « académique », dans le respect des codes du montage permettant de « cacher une coupe », de faire en sorte qu'elle ne soit pas perçue comme telle par le spectateur, le montage devient alors plus « visible ». En effet, en plus de proposer des alternances entre des plans longs et d'autres plus courts, et par là-même faire évoluer le rythme du film, le montage nous propose aussi des plans ralentis. Cette alternance entre des plans à vitesse réelle et des plans accélérés ou ralentis est typique du « film d'arts martiaux », et ancre sans ambiguïté les séquences en question dans ce genre.

Nous pouvons ainsi constater que, si le genre principal du film reste celui du « film historique », celui-ci dévie, sous l'impulsion de nouveaux codes, vers les genres du « film d'horreur », et du « film d'arts martiaux ». Parmi ces codes responsables de l'évolution du film d'un genre à l'autre, les codes syntaxiques, et en particulier ceux du montage portent une responsabilité évidente. Nous pouvons alors postuler qu'une évolution dans les pratiques du montage a permis, dans ce cas, de faire évoluer le caractère générique du long métrage.

Grâce à ces nouvelles avancées, nous pouvons maintenant avoir une vue plus précise des liens tissés entre le genre et le montage. Si le genre peut influencer les pratiques du montage, comme nous l'avons démontré, il est loin d'être un guide, délimitant chaque coupe, chaque raccord, ou la sélection de chaque plan. Considérer que le genre guide le montage à travers une orientation d'intention générale, incitant le monteur à privilégier certaines esthétiques comme pour le choix d'un style de musique plutôt qu'un autre par exemple, serait plus proche de la réalité.

Bien que nous soyons parti d'un postulat considérant que le genre seul exerce une pression sur les pratiques du montage, nous avons vu que le montage, comme les autres éléments de fabrication d'un film, contribue à inscrire le film dans un genre. Et qu'un changement suffisamment important dans les pratiques du montage peut influencer un changement de genre du film monté. Il est primordial de revoir notre conception de la relation montage/genre, pour la considérer comme une relation à double sens. Dans cette optique, le montage permet surtout de mettre en avant certains codes plutôt que d'autres, afin d'orienter subtilement l'esthétique du film vers un genre ou un autre.

Toutefois, les recherches et les expérimentations que nous avons déployées dans cette partie du mémoire ont porté sur des configurations spécifiques, nous voulions explicitement travailler avec la contrainte du genre imposée. Et nous nous sommes volontairement conformés aux codes du

genre. La réalité du montage de film est sensiblement différente, puisque l'objectif du monteur n'est pas de monter en fonction d'un genre, mais de façon à rendre le meilleur film possible, même si cela va à l'encontre des directives génériques. Dans cette façon différente d'interpréter les rushes et le genre, comment les professionnels du montage appréhendent-ils la relation entre montage et genre ?



## — Partie 3 : La création d'un film est un processus complexe —

À partir de la définition d'un genre cinématographique que nous avons exposée dans la première partie de ce mémoire, nous avons pu identifier comment le genre d'un film et son montage peuvent s'influencer dans des cadres expérimentaux et analytiques, mais la réalité du montage professionnel est souvent assez éloignée des considérations théoriques. Le monteur François Gédigier a travaillé sur de nombreux films. Certains de ces longs métrages peuvent être catégorisés comme des « films de genre ». *La Reine Margot* de Patrice Chéreau peut être considéré comme un *film historique*, *Passion* de Brian de Palma peut, lui, être catégorisé comme un *thriller*. Pour autant, il nous a expliqué lors d'un entretien avec lui : « Je ne me pose pas la question théorique [du genre du film], je fais en sorte que ça marche »<sup>42</sup>. Il a insisté sur le fait qu'il ne base pas sa façon de monter sur le genre des films sur lesquels il travaille. En revanche, il pense que de nombreux autres paramètres entrent en considération dans le montage d'une séquence, comme le scénario, l'intention du réalisateur ou encore les rushs obtenus à l'issue du tournage.

De même, le monteur Frédéric Massiot, qui a monté pour des projets variés, notamment sur des séries comme la série policière *Cain*, et sur des longs métrages de fiction, nous expliquait quant à lui qu'il ne se fixe pas de règle quand il commence un montage. Est-ce à dire que la question du genre ne se pose plus, et que celui-ci n'a plus aucune influence sur les pratiques du montage, en dehors de l'expérimentation ? Pas forcément. Néanmoins la nature de cette relation montage/genre doit nécessairement être revue si on souhaite se rapprocher de la réalité. En particulier, nous devons prendre en compte les autres facteurs, qui peuvent déterminer l'orientation d'un montage.

### **a) L'influence des autres étapes de création d'un film**

Pour aller plus loin, il nous faut replacer le montage dans la chronologie des étapes de production d'un film. En effet, le processus de création d'un film commence bien en amont du tournage, avec l'écriture d'un synopsis, et son développement en scénario. Puis il continue tout au long de la préproduction, avant de se concrétiser encore davantage lors du tournage. Après quoi, intervient seulement l'étape du montage. Toutes ces étapes participent à l'élaboration de l'esthétique du film, dont son ancrage générique, et nous ne pouvons pas considérer le montage comme une étape indépendante.

---

42 Entretien avec François Gédigier, 23 décembre 2020

Pascal Laugier est un réalisateur français qui s'est beaucoup intéressé, tant comme cinéphile que comme réalisateur, au genre horrifique. Sur les quatre films qui composent sa filmographie, trois d'entre eux sont des films d'horreur. Dans son deuxième film, *Martyrs*, il instaure une esthétique clairement établie dans ce genre, notamment par le recours à de nombreux codes de l'horreur, comme des actes de grande violence, la mort tragique de plusieurs personnages, mais aussi et surtout grâce à une esthétique globale très « esthétique » – le terme « esthétique » est utilisé ici en référence à l'opposition proposée par André Bazin entre « cinéma réaliste » et « cinéma esthétique », dans le livre *Qu'est-ce que le cinéma ?*.

Ce film a pour particularité d'infléchir par moment ses caractéristiques sémantiques et syntaxiques, pour se rapprocher de l'esthétique de différents sous-genres : des sous-genres du cinéma d'horreur principalement, mais aussi de la science-fiction. Dans son livre *Martyrs de Pascal Laugier. Mélancolie du chaos*, Frédéric Astruc, maître de conférences en cinéma, propose pour ce film une structure en quatre parties successives. Dans son ouvrage, il développe l'idée que le film passe par plusieurs genres différents, parfois par plusieurs sous-genres d'un même genre.



Figure 29: Lucie abat son ancien tortionnaire dans "Martyrs" de Pascal Laugier, 2008

Dans la première partie du film, on adopte le point de vue de Lucie, une petite fille qui s'est échappée d'une usine désaffectée où elle était retenue prisonnière. Elle est ensuite recueillie dans un hôpital psychiatrique pour enfants. Quinze années plus tard, elle retrouve la famille de tortionnaires et abat adultes comme enfants au fusil de chasse (voir fig. 29). S'il est ici question de torture et non de viol – un personnage du film raconte « elle n'a pas été violée, c'est une certitude » – les thématiques de l'agression corporelle puis de la vengeance suffisent pour que Frédéric Astruc

identifie cette introduction du film comme un « Rape and Revenge ». Il s'agit d'un sous-genre du cinéma d'horreur dans lequel un personnage est violé, puis se venge en abattant violemment ces agresseurs. Dans *Martyrs*, pas de caractère sexuel dans l'expérience traumatique de Lucie, mais la jeune fille a subi des sévices corporels, des atteintes à son corps tout aussi gratuites et destructrices pour la victime. Durant la séquence du petit-déjeuner, la séquence la plus importante de cette partie, on remarque que l'on commence avec des plans stables et un montage en champ-contrechamp passant d'un personnage à un autre de manière classique. Mais quand Lucie commence à abattre les différents membres de la famille, les cadres deviennent très instables avec des tremblements ou de rapides mouvements de caméra. À ces instants, le montage prolonge ces changements de tons, en devenant très rapide, ne laissant pas toujours le temps de comprendre l'action. En ce sens, il s'inscrit dans la proposition de Walter Murch qui consiste à utiliser le montage dans un objectif de désorientation. Il est important de comprendre que cette pratique du montage est ici le résultat de l'écriture de cette séquence comme un passage très violent de l'histoire, mais aussi des rushs. En effet, la présence de nombreux brusques mouvements de caméra et le cadrage souvent assez serrés ne permettent pas d'avoir une vision d'ensemble et de bien comprendre l'action. Le montage employé dans ce passage est donc la continuité des parti-pris instaurés dès l'écriture de film et lors du tournage.

La deuxième partie suit l'esthétique des films de fantômes japonais. Lucie est toujours meurtrie par le souvenir d'une autre victime, qu'elle n'a pas pu sauver lors de son évasion. Elle a alors des hallucinations, et voit une créature l'attaquer violemment durant d'intenses crises névrotiques. En réalité, elle se lacère elle-même – comme on peut le voir quand on bascule dans le point de vue de son amie Anna – mais lorsque le point de vue diégétique est celui de Lucie, nous voyons, comme elle, une créature l'attaquer sans relâche. Ce monstre (voir fig. 30), issu de son imagination marquée par le sentiment de culpabilité, se contorsionne, poisseux, comme déjà en putréfaction et semble impossible à arrêter. Tous ces éléments inscrivent cette partie de *Martyrs* dans la veine du film de fantômes japonais, sous-genre auquel appartient le film *Ring* de Hideo Nakata par exemple. Bien que cela aille à l'encontre des codes du sous-genre, le fantôme dans *Martyrs* est une incarnation très rapide et agressive, qui attaque Lucie avec une grande violence. De même que pour la première partie, on retrouve un montage en désorientation qui contribue à exprimer l'état émotionnel, de paranoïa et de culpabilité, dans lequel est le personnage principal. Le montage très rapide s'appuie aussi sur des rushs aux cadres très instables, et avec beaucoup de

mouvements. Dans cette configuration, le scénario et les rushes ont une grande responsabilité dans l'établissement de cette forme de montage.



*Figure 30: Le monstre est dans l'esthétique de certains fantômes japonais dans "Martyrs" de Pascal Laugier, 2008*

Dans la troisième partie, l'auteur du livre s'appuie sur un élément assez précis afin de considérer comme une courte partie axée sur le genre du « cyberpunk ». En effet, quand Anna explore la maison de la famille de tortionnaires, elle découvre une nouvelle victime, nue, dont la vue est obstruée par un casque de métal, qui fait un arc de cercle devant ses yeux, et dont un autre arc de cercle sert à le fixer sur le sommet du crâne (voir fig. 31).



*Figure 31: Un casque de métal obstrue la vue d'une victime dans "Martyrs" de Pascal Laugier, 2008*

Frédéric Astruc compare cet élément aux lunettes connectées, dont la forme circulaire devant les yeux est similaire à celle de l'outil de torture. À travers la mise en relation de cet instrument de douleur avec cet autre élément futuriste, il propose que cette nouvelle partie se réfère au genre du « cyberpunk ». Ce sous-genre est emblématique de la science-fiction. Il dépeint des mondes futuristes dans lesquels la technologie informatique est beaucoup plus avancée. Elle est incontournable dans chacun des instants de la vie des protagonistes, les exemples de personnages améliorés grâce à cette technologie sont fréquents. De l'implantation sous la peau de puces connectées à des cas de transhumanismes, la palette des hybridations corporelles entre les hommes et la technologie informatique est vaste. Et en ce sens, une visière métallique directement implantée sur la tête des personnages, comme celle de la victime de *Martyrs*, pourrait effectivement être une amélioration corporelle digne d'un univers cyberpunk. Lors de cette troisième partie, les cadres sont plus stables, avec certains plans fixes. Le montage devient lui aussi plus lent, accompagnant une action qui se déroule à un rythme beaucoup plus calme.

Par la suite, Anna est elle-même capturée et torturée dans ce qui constitue la quatrième partie du film. Cette partie est ancrée dans les codes du « torture porn », un sous-genre particulièrement violent du « film d'horreur » dans lequel des personnages sont torturés, et où cette torture fait partie intégrante de l'intérêt du film (voir fig. 32). La dernière partie du film est marquée par la mise en place d'une forme de torture clinique, froide, chirurgicale, et qui se voit à l'écran par des plans assez stables et un rythme moins rapide que les séquences survoltées des deux premières parties. Toutefois, deux figures particulières de montage sont à relever : le *jump-cut* et le *fondue au noir*. L'objectif de cette dernière partie est double : d'une part, il s'agit d'inscrire la torture comme une épreuve douloureuse physiquement et psychologiquement pour Anna, d'autre part on cherche à mettre en scène cette épreuve dans la durée. La torture devient une routine quotidienne pour le personnage, et comme elle, le spectateur perd peu à peu les repères temporels. Pour exprimer ces deux notions, le réalisateur a choisi de recourir à des cadres stables et à de lents mouvements de caméras. Dans ce contexte, le montage de cette dernière partie joue un grand rôle pour exprimer le ressenti du personnage.

La scène durant laquelle Anna se fait couper les cheveux n'est visible qu'à partir d'un seul angle de caméra. Dans un tel dispositif, et si il n'y a pas d'autre plan utilisable au montage, le choix se résume à insérer un plan séquence ou à faire des *jump cuts*. Pour exprimer l'état émotionnel d'Anna qui est humiliée et vit cette situation comme une souffrance, le choix a été d'utiliser des *jump cuts*, une figure de montage procurant un sentiment d'inconfort.

Cette quatrième partie dure sur le dernier tiers du film, et le rythme de plus en plus lent contribue à inscrire la torture dans une routine dans laquelle on perd peu à peu les repères temporels. Le recours aux fondus au noir participe à l'élaboration de cette esthétique car les fondus au noir induisent des ruptures spatio-temporelles très visibles et assumées. Grâce à ces fondus au noir, on comprend que du temps passe sans avoir de repère temporel nous permettant de savoir combien de temps s'est écoulé exactement.

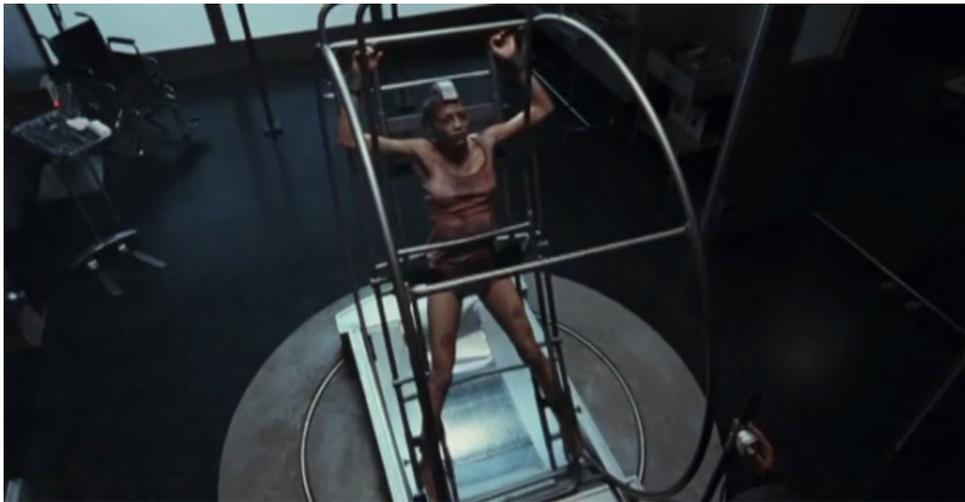


Figure 32: La partie finale du film est ancrée dans le torture porn dans "Martyrs" de Pascal Laugier, 2008

Ce film de Pascal Laugier est construit dans le respect des codes du *film d'horreur* mais, comme nous avons pu le démontrer, son caractère générique oscille entre différents sous-genres de l'horreur et de la science-fiction au cinéma. Ainsi, même si le genre qui a guidé l'écriture, la production et la réalisation du film est sans ambiguïté le *film d'horreur*, certaines modifications des codes employés ont permis d'infléchir le genre de ce film vers l'esthétique de différents sous-genres. On remarque avec cet exemple que les changements d'un sous-genre à un autre s'effectuent par une évolution des codes aux différentes étapes de la création d'un film. En effet, les sous-genres du *Rape and Revenge* et du *Torture Porn* sont principalement instaurés grâce à l'introduction des codes scénaristiques caractéristiques de ces sous-genres lors de l'écriture du scénario. En revanche, le *cyberpunk* est plutôt introduit par un élément de costume. Quant au *film de fantôme japonais*, on retrouve ces codes dans la mise en scène d'un certain type de personnage, à travers son costume, et dans la direction d'acteur.

Dans ce cadre, le montage s'intègre comme un soutien à l'instauration des sous-genres. Ce ne sont pas forcément les figures de montage employées qui sont à l'origine du changement de sous-

genre, mais le montage poursuit la mise en place d'une esthétique instaurée dès les premières étapes de création du film. Plus intéressant encore, nous avons vu que les formes de montage employées sont toujours le résultat d'une volonté scénaristique d'une part, et de la mise en scène du tournage d'autre part.

À ce propos, le monteur François Gédigier considère que, même s'il existe bien des genres cinématographiques, chaque genre n'est pas associé avec une façon de monter qui lui serait propre. Selon lui, l'esthétique du montage n'est pas liée à un genre précis, mais plutôt à une façon de filmer. Ainsi, le montage ne pourrait pas être pensé de manière totalement indépendante, décorrélé des autres étapes de la fabrication d'un film. C'est dans ce sens qu'il nous confiait qu'il « ne pense pas qu'on [puisse] complètement monter contre le tournage. [...] Il faut aussi aller avec les rushs que l'on a »<sup>43</sup> Pour lui, les pratiques de montage seraient conditionnées principalement par les rushs, et non par le genre du film.

Le film *La Loi du marché*, réalisé par Stéphane Brizé, nous montre le quotidien d'un homme qui, d'abord au chômage après la suppression de son emploi, se retrouve contraint d'accepter un poste de vigile dans un supermarché (voir fig. 33).

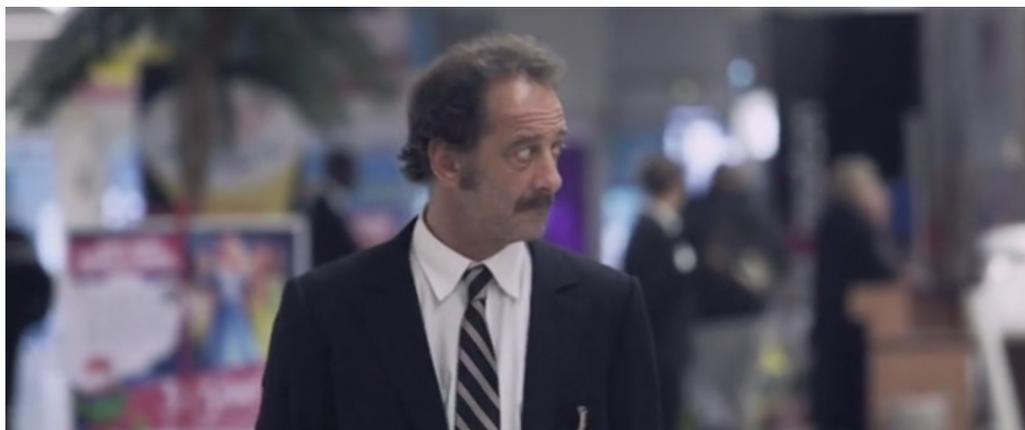


Figure 33: Thierry travaille comme agent de sécurité dans un supermarché dans "La Loi du marché" de Stéphane Brizé, 2015

L'esthétique générale du film s'inscrit dans un réalisme à travers un style documentaire, notamment avec certains défauts techniques apparents comme des tressautements de la caméra ou

---

43 Entretien avec François Gédigier, 23 décembre 2020

des instants où l'image devient floue quelques secondes. Tous ces codes inscrivent parfaitement le film dans le genre du drame social tel que nous l'avons défini dans la première partie de ce mémoire. Nous avons interrogé Anne Klotz, la monteuse du film, pour mieux comprendre si le genre du drame social l'a influencé dans l'établissement de cette esthétique. Anne Klotz a insisté sur le fait que le réalisateur du film n'ait pas spécialement voulu inscrire le film dans le genre du drame social. Plus précisément, elle nous a expliqué que l'esthétique documentaire du long métrage résulte d'un ensemble de facteurs, en particulier le financement du film avec un très faible budget et la volonté du réalisateur de s'affranchir d'une équipe de tournage classique, pour s'orienter vers un dispositif plus mobile et souple, comme elle nous l'a expliqué lors d'un entretien :

« Il [Stéphane Brizé] avait décidé, comme c'est un sujet social et politique, de le tourner à la manière d'un documentaire. C'est à dire qu'il avait décidé aussi de collaborer avec un jeune directeur de la photographie à l'époque, qui tournait pour du documentaire. [...] Stéphane [Brizé] avait décidé, d'abord, qu'il n'y aurait qu'une seule caméra, de la façon dont les documentaires sont tournés. Il n'y a pas de pied, on ne pose pas la caméra de manière fixe, on ne découpe pas, non plus. »<sup>44</sup>

Anne Klotz a insisté sur l'importance de ces conditions de tournage car le style réaliste et documentaire du film est aussi, pour une part importante, issu de ces conditions de tournage. En effet, certaines séquences, tournées sur une seule caméra ne laissaient pour seuls choix à la monteuse que de laisser le plan en entier ou de faire des jumps cuts. À ce propos, elle explique :

« Il y avait des choses un peu approximatives. Donc dans des séquences un peu longues, il y a des moments où on décide de faire des jumps cuts, on décide de couper, il faut trouver des moments. Évidemment c'est toujours la difficulté quand on n'a pas de découpage précis, quand on tourne en flux continu. C'est un travail sur des histoires de temps : créer des ellipses avec effectivement des jumps cuts, trouver la bonne durée de plan ou d'extrait de plan séquence, de façon à ce qu'on intègre la situation, le risque pour le personnage, son appréhension. »<sup>45</sup>

Ces nouveaux éléments nous permettent d'avoir une compréhension plus complète des différents facteurs qui ont influencé le montage de *La Loi du marché*. En réalité, bien que le film *La Loi du marché* respecte les codes du drame social, avec un style documentaire et une impression de réalisme omniprésente, ce n'est pas tant le genre qui a guidé les choix esthétiques du film que les conditions de tournage. Ainsi la mise en place d'un style documentaire à travers le déploiement d'une équipe de tournage réduite au strict minimum ont conduit à fournir des rushs parfois proches de ceux issus d'un tournage documentaire. Et c'est à partir de ces rushs que la monteuse a dû

---

44 Entretien avec Anne Klotz, 28 janvier 2021

45 *Ibid.*

travailler. Plus que le rapport au genre du *drame social*, c'est la réalité du tournage qui expliquerait en grande partie la durée de certains plans, et le rythme du montage de certaines séquences. Anne Klotz nous a confié sur ce sujet qu'elle « pense que le montage [...] est forcément totalement connecté avec la matière des images, avec les rushes. [...] Il est vraiment dépendant d'une matière. »<sup>46</sup> On peut alors proposer que pour cet exemple, l'influence directe du genre sur les pratiques du montage a été marginal au regard de l'influence des rushes.

Néanmoins, il existe un lien de corrélation entre le genre d'un film et les étapes précédents le montage, et notamment les rushes obtenus au tournage. Dans le cas de *La Loi du marché*, les rushes du tournage, volontairement ancrés dans un style documentaire, ont incité la monteuse Anne Klotz à se rapprocher, elle aussi, des formes de montage des documentaires. Et c'est ce style très réaliste, proche du documentaire qui permet de catégoriser, de manière analytique, le film final dans le genre du *drame social*. Dans ce cas, le montage du film est en partie fondé par la pré-production – avec l'écriture du scénario et le choix du dispositif notamment – et le tournage sans que le genre du film n'exerce une influence. Ces conditions de préparation, de tournage et de montage participent tout de même involontairement à ancrer le film dans un genre *a posteriori*. Ici, le genre du film n'exerce pas une influence sur les différentes étapes de création du film, mais ces étapes contribuent bel et bien, et de manière involontaire, à l'élaboration du genre de l'œuvre.

À l'inverse, si un auteur souhaite ancrer génériquement son film, le genre oriente l'écriture d'un scénario car il suppose l'implémentation de codes sémantiques et syntaxiques. Le tournage se base sur ces éléments implémentés dans le scénario, mais peut aussi être guidé par le genre dans la mise en scène, par l'usage de nouveaux codes sur des questions d'éclairages ou de cadres par exemple. Dans ce second cas, quand vient la post-production, le montage peut être influencé par le genre de deux manières. D'une manière directe d'abord, comme nous l'avons détaillé dans la deuxième partie de ce mémoire, mais aussi et surtout d'une manière indirecte. Puisque le montage est fait en fonction des rushes, et que ceux-ci présentent des caractéristiques génériques, alors le genre des rushes influence indirectement leur montage.

L'inscription de la création d'un film dans l'une ou l'autre de ces deux démarches dépend essentiellement de la volonté des créateurs de faire un film « de genre », ou si les choix esthétiques sont portés par une autre volonté que celle d'ancrer le film dans un genre précis.

---

46 *Ibid.*

Néanmoins, ces recherches ont porté sur des films pour lesquels les réalisateurs ont exprimé un intérêt assumé pour la question du genre cinématographique. Cependant, le genre d'un film n'est pas forcément ce qui motive les choix esthétiques lors de sa conception et, *a fortiori*, durant son montage. Nous devons alors étendre l'horizon de nos recherches pour identifier ce qui peut fonder l'orientation esthétique d'un film, et donc les choix de montage.

## **b) La question du point de vue**

Pendant un entretien, le monteur Frédéric Massiot a longuement évoqué la question du point de vue. Il pense que c'est le choix du point de vue mis en avant qui fonde le montage d'une séquence. Ainsi, le point de vue guiderait le choix des plans que l'on monte, mais aussi leur durée dans le montage, par exemple en s'attardant plus sur certains personnages que sur d'autres. De plus, le point de vue peut influencer la durée des plans et la gestion du temps intra-diégétique, notamment sur des questions de réalisme objectif ou de dilatation du temps d'un point de vue subjectif.

Nous avons interrogé la monteuse Anne Klotz sur la façon qu'elle a eu d'aborder le montage du film *En Guerre* de Stéphane Brizé. Ce film est, à première vue, totalement ancré dans le genre du drame social. Il raconte le combat syndical d'un homme, quinquagénaire, qui lutte contre la fermeture de son usine et la destruction de 1100 emplois. Avec un étalonnage très sobre et réaliste, un style documentaire et un montage qui réduit les coupes au minimum, préférant souvent laisser des plans assez longs sur le personnage principal, ce long métrage rassemble tous les codes du drame social, tel que nous les avons listés précédemment. Pour autant, Anne Klotz nous a assuré que le montage n'a pas été guidé par une recherche du réalisme, comme nous nous y attendions, mais plutôt par le point de vue que le réalisateur voulait mettre en scène.

« On reste volontairement dans une écriture documentaire. Stéphane [Brizé] n'est jamais sorti, dans son esprit, d'un personnage d'un héros, d'un personnage principal avec lequel on fasse corps, que le spectateur adhère, le comprenne, l'apprécie, de créer une empathie pour le personnage, que l'émotion soit palpable. [...] Qu'on soit au maximum avec lui en fait. Il ne faut pas qu'il soit trop au milieu d'autres personnes et qu'on l'oublie [...] Il y a quand même avec ça un personnage principal qui est toujours Vincent Lindon. C'est pour ça qu'il y a des scènes où on n'avait pas tellement envie de le quitter. Si on le quittait c'est qu'on ne pouvait pas faire autrement. »<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> *Ibid.*

Il apparaît clairement que, contrairement à ce que nous pouvions penser, c'est bel et bien le point de vue et non le genre qui a guidé la mise en scène et le montage de ce film. Elle a d'ailleurs insisté sur ce point en détaillant certains choix précis.

« Mais c'était aussi important à certains moments clés [de rester sur le personnage de Vincent Lindon], notamment le moment où il y a une bronca contre lui. Il se fait jeter, tout le monde se monte sur lui, ses collègues, ses anciens collègues. C'est important de voir la manière dont il prenait les coups de poing dans la figure. »<sup>48</sup> (voir fig. 34)



Figure 34: Le personnage joué par Vincent Lindon est critiqué par ses collègues dans "En guerre" de Stéphane Brizé, 2018

On comprend que le point de vue est le moteur de la mise en scène et du montage. Si le choix du point de vue n'est pas nécessairement opposé à la recherche d'un réalisme, dans le respect des codes du drame social, c'est bien le point de vue, plus que l'objectif de réalisme qui a eu une influence sur le montage de ce film.

Autre film de Stéphane Brizé, *La Loi du marché* est composé de plans assez longs qui laissent parfois visibles certains défauts techniques, et nous permettent de voir toute l'action sans coupe. Nous lui avons donc demandé si le choix de laisser des plans assez longs a été guidé par ce que permettaient les rushs, ou plutôt pour éviter un académique champs-contrechamps dans une recherche de réalisme. Elle nous a répondu :

« C'est les deux. Pour *La Loi du marché*, avec une seule caméra et un désir de la part de Stéphane [Brizé] de coller quand même très très fort à [Vincent] Lindon, la caméra était souvent en arrière de [Vincent] Lindon. De toute façon, là, on était très limité et il fallait rester parce que c'était lui le sujet. La pensée quasi obsessionnelle de Stéphane [Brizé] c'était « on ne sort pas de la tête de Lindon, on est collé à lui ». La durée des plans, elle

---

48 Ibid.

était comme on en sentait le besoin, à des moments, de tirer [sur la durée du plan] pour qu'on soit totalement absorbé à l'intérieur de sa réflexion et de son éveil [politique]. »<sup>49</sup>

Bien que la recherche de réalisme n'ait pas été étrangère à l'élaboration de l'esthétique du film, c'est celle de l'identification au point de vue du personnage qui a prédominé. Plus que la poursuite du réalisme, ce qui a guidé le montage, c'est avant tout l'envie de coller au personnage, que le spectateur s'identifie à lui, et adhère à son point de vue.

Si, comme l'avancent ces monteurs, le point de vue est leur principale influence pour le montage des films sur lesquels ils ont travaillé, devons-nous pour autant l'opposer au genre cinématographique ? Non au contraire, car le point de vue et le genre peuvent, à de multiples égards, être liés. En outre, depuis le début de ce mémoire, nous sommes confrontés à la problématique de l'ancrage *volontaire* ou *involontaire* du film dans un genre. En effet, si certains réalisateurs se plaisent à se référer explicitement à un ou des genres précis, d'autres créateurs ne se posent nullement la question du genre, et n'y font pas attention tout au long du processus de création. Alors que le film soit volontairement ancré dans un genre ou non, comment concevoir la relation entre le genre d'un film et le point de vue mis en avant ?

### **c) Le couple genre / point de vue**

Quand Frédéric Massiot a évoqué le problème du point de vue au cours de notre entretien, il l'a exposé comme ce qui fonde et guide le montage d'une séquence. Toutefois il ne dissociait pas nécessairement le choix du point de vue de la question du genre cinématographique, bien au contraire. En effet, pour le montage d'une séquence de dialogue comique dans une comédie, il a souvent tendance à monter plus de plans sur les réactions des personnages qui écoutent les blagues, plutôt que des plans sur le personnage qui parle. Selon lui, les réactions des personnages qui écoutent les blagues sont souvent plus drôles à observer pour le spectateur. Par exemple, il pense que si un personnage annonce à un second personnage qu'on le trompe, ce qui est le plus drôle à monter à l'image, c'est la réaction du personnage qui apprend l'information plutôt que l'attitude du personnage qui dit la réplique. Ici le genre de la comédie guide vers l'intention de faire rire, mais l'application de cette ambition passe par le choix d'un point de vue au montage. Dans cet exemple, c'est bien le point de vue qui dirige les choix de montage, mais ce point de vue est déterminé par le

---

49 *Ibid.*

genre du film. On comprend alors que, le genre cinématographique et le point de vue ne sont pas intrinsèquement antinomiques.

Au contraire, le genre et le point de vue agissent ensemble comme un couple. Si le réalisateur du film choisit de construire son film autour d'un point de vue en particulier, la mise en scène de ce point de vue va demander l'usage d'éléments sémantiques, mais aussi et surtout, d'éléments syntaxiques. Ces éléments pourront inévitablement être interprétés *a posteriori* pour catégoriser le film dans un genre. Dans ce cas de figure, le point de vue porte le caractère générique du film. C'est pourquoi on peut vouloir présenter *La Loi du marché* et *En guerre* comme des porte-étendards du drame social, alors qu'il a intégralement été conçu autour de la question du point de vue des personnages joués par Vincent Lindon. Ils ne demeurent pas moins des drames sociaux représentatifs du genre, mais n'ont pas été produits avec la volonté de se référer à un genre cinématographique précis.

À l'inverse, *Le pacte des loups* a été construit à travers la problématique générique, comme le démontrent les différentes références aux genres dans le making off du film dans lequel le réalisateur évoque son intérêt pour le cinéma d'horreur et pour les films d'arts martiaux. Mais ces changements de genres se concrétisent à plusieurs reprises avec l'établissement d'un point de vue différent. Nous pouvons ainsi avancer l'idée que le point de vue principal, qui guide la plupart du récit, est celui du chevalier de Fronsac. Suivant ce point de vue, le film reste dans une mise en scène académique, dans la lignée des codes du film historique et du film d'aventure. Mais lors de la première séquence d'attaque, le film bascule dans le genre horrifique, et cela s'exprime à travers le recours des codes du film d'horreur. Les changements brutaux de rythmes, l'usage de ralentis et d'accéléérés, les arrêts sur l'images, tous ces procédés participent de la mise en place d'une esthétique ancrée dans le genre horrifique. Mais ce basculement d'un genre à l'autre s'opère à travers le changement du point de vue original vers celui de la victime de l'attaque, cette femme qui se fait attaquer par la Bête. Le personnage vit une expérience horrifique, et le recours au genre de l'horreur permet de faire ressentir ce sentiment d'impuissance et la violence subie.

il en est de même lorsque le film bascule dans le genre du film d'arts martiaux. L'esthétique des plans, mais aussi leur montage – notamment via le recours à des ralentis – ancre ces extraits dans les codes du genre. Mais là encore, ce parti-pris artistique génère le basculement vers un autre point de vue, celui du personnage de Mani, pris dans l'adrénaline du combat.

Mais alors qu'est-ce qui justifie que, dans certains cas, on peut évoquer le point de vue comme point de départ permettant de faire basculer le film dans un genre ou un autre et que, dans d'autres cas, on doit plutôt désigner le genre comme moteur de l'instauration d'un point de vue ? *A priori* rien, du moins si on analyse après coup le film final. Car ce qui ancre un film dans l'une ou l'autre de ces deux démarches n'a rien d'objectivement quantifiable. Cela dépend de la volonté du réalisateur et de l'équipe de création de se focaliser principalement sur le genre, ou surtout sur le point de vue. Le genre reste néanmoins une construction sociale, il n'existe pas en lui-même mais parce qu'il est reconnu comme tel par un groupe social suffisamment important. Par conséquent, il ne peut exercer une influence consciente sur la fabrication d'un film – et par extension sur son montage – par lui-même, mais uniquement si les créateurs décident de s'y référer volontairement.

Bien sûr les relations entre les deux composantes du couple genre/point de vue sont poreuses et peuvent s'inspirer l'une de l'autre. Notamment en apportant des repères qui, confronté avec l'*habitus* des équipes de création d'un film, peuvent inspirer le processus de fabrication, et en particulier le montage. Ainsi, ce couple n'est pas un engrenage mécanique dans lequel il suffirait d'agir sur un des deux éléments pour que cela se répercute sur l'autre par ricochet. Loin d'être un système binaire dans lequel on devrait choisir de travailler uniquement sur un des deux éléments, il est tout à fait possible d'agir avec nuances sur ces deux éléments en parallèle. Mais quand ces deux notions deviennent ambivalentes, il est nécessaire d'en privilégier une, et par conséquent, l'autre lui devient subordonnée.

Aussi, il faut rappeler que le montage ne peut se mener qu'à partir de rushs donnés. Ainsi, qu'importe qui, du point de vue ou du genre est mis en avant dans le processus créatif, la mise en place d'un parti-pris esthétique doit se faire à chaque étape de la création. Le montage est toujours issu de la confrontation entre une volonté artistique, et les possibilités que laissent les rushs. En effet, le montage est une étape, importante certes, mais qui s'inscrit dans un long processus qui s'étend de l'écriture du premier scénario à la sortie finale du film, autant d'étapes intermédiaires qui peuvent avoir un impact sur les pratiques du montage

---

## Conclusion

---

Alors, à la suite de ces recherches, que retenir des rapports entre montage et genre cinématographique ?

D'abord, que pour le montage d'un film volontairement ancré dans un genre, le genre influence la façon de monter, mais que cette influence est principalement indirecte. En réalité, le genre influe sur la direction générale du montage, sans imposer de forme précise à respecter. D'autre part, la relation d'influence peut s'exercer dans les deux sens. Le genre peut influencer le montage comme le montage peut contribuer à l'instauration du genre d'un film.

Ensuite, il faut rappeler que les groupements génériques sont des catégorisations créées par l'analyse et le regroupement *a posteriori* d'œuvres aux caractéristiques similaires. Un genre apparaît quand un certain nombre de films aux caractéristiques sémantiques et syntaxiques semblables finissent, par accumulation, par former un corpus suffisamment important pour en appeler à une dénomination commune, et que ce genre est reconnu par le public. Le genre ne peut pas exister par lui-même, indépendant de son contexte cinématographique, historique, économique et social, il ne peut pas être autonome. Un genre n'a rien de naturel en lui-même et ne peut donc exercer une influence sur les pratiques du montage que si les monteurs, et/ou les créateurs au sens large – scénaristes, réalisateurs, monteurs, etc. – décident de lui accorder de l'importance et d'en respecter les codes.

De même, le genre n'est pas le seul élément à exercer une influence sur le montage. Les professionnels évoquent volontiers l'impact du tournage – qui peut éventuellement avoir lui-même été influencé par le genre – et le choix du point de vue mis en avant, pour expliquer ce qui fonde leurs décisions au montage.

Enfin, le genre cinématographique peut aussi exercer une influence intégrée. En effet, le visionnage de films de genre forge dans la mémoire de chacun un *habitus*, qui nous aide à concevoir ce qui nous paraît bien ou non, et nous influence à reproduire les formes de montage que nous avons déjà observés.

Régulièrement, le cinéma « de genre » est considéré « à part » dans le spectre de catégorisation des œuvres cinématographiques – bien que cette dénomination ne soit pas très pertinente puisque chaque film peut être classifié dans un genre. Ni cinéma « d'auteur », ni « blockbuster », le genre est souvent interprété comme une forme de cinéma autonome. C'est

comme cela que l'expose Pascal Laugier en 2018 dans le documentaire en ligne *Genre c'est du cinéma ?* :

« Aujourd'hui je trouve que c'est [le genre] une appellation pour nous mettre nous, qui faisons de l'horreur, du fantastique et de la SF [science-fiction] dans un ghetto. Le ghetto des cinéastes de genre. Et j'aime pas ça, je trouve que ça nous réduit et je vois pas pourquoi on serait les seuls soumis à ce régime de pensée. C'est ce qui fait qu'à Canne on est toujours, quand on est pris, c'est à minuit. Ou à Venise, c'est dans une salle différente de la compétition. On ne se mêle pas. »<sup>50</sup>

L'instauration d'un film dans un genre n'est pas une fin en soi. En revanche, cela peut être un moyen au service du propos du film. Francesco Casetti a proposé à la notion de genre cinématographique la définition suivante : « Le genre est cet ensemble de règles partagées qui permettent à l'un – celui qui fait le film – d'utiliser des formules de communication établies et à l'autre <celui qui regarde> d'organiser son propre système d'attente »<sup>51</sup>. Si cette formulation n'est pas parfaite car elle ne permet pas de rendre compte du caractère évolutif des genres, et suppose un accord sur des règles exhaustives entre les créateurs de films et les spectateurs, elle a pour mérite de donner aux spectateurs un rôle actif dans leur rapport au film regardé. En effet, le genre d'un film incite les spectateurs qui le regardent à adapter en fonction du genre leur prisme d'analyse et d'attente. Quand on regarde un « slasher », on s'attend à voir des meurtres sanguinolents, ce qui n'est pas le cas quand on regarde une comédie musicale.

Ainsi, le genre d'un film peut être mis au service de sa narration. Par exemple, il peut être un moyen de légitimer très rapidement des éléments que l'on trouverait invraisemblables dans notre quotidien. Des morts se relèvent pour manger des cerveaux ? Rien d'anormal, c'est un film de zombie. Les passants d'une rue entière se mettent d'un coup à chanter et danser en parfaite coordination ? Rien d'illogique, c'est une comédie musicale. Des astronautes se déplacent aux quatre coins de la galaxie à la vitesse de la lumière ? Rien d'irrationnel, c'est un film de science-fiction.

C'est ainsi que Damien Chazelle fait référence aux codes de la comédie musicale pour transposer à l'image et au son les sentiments amoureux des personnages de son film « La La Land ». Ceux-ci peuvent chanter et danser dans une esthétique picturale et lyrique sans que cela ne surprenne ni ne dérange le spectateur. C'est aussi de cette manière que l'éclairage non-réaliste, dans

---

50 BONNEFOY Victor, « Genre c'est du cinéma » [en ligne], consulté le 15 mars 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=CACgGim5Amg&t=326s>.

51 CASETTI Francesco, *Les Théories du cinéma depuis 1945*, Paris, ed. Nathan, 1999 [1993] ; ed. Armand Colin Cinéma, 2005, p. 298. ; Cité dans MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, 2e édition., Paris, ed. Armand Colin, 2008, p. 30.

une esthétique expressionniste et parfois anti-solaire du film « The Descent » de Neil Marshall permet de transcrire l'état émotionnel du personnage principal de Sarah, endeuillée et ressentant un fort sentiment de culpabilité.

La référence à l'esthétique d'un genre permet aussi d'inscrire un film dans un historique cinématographique. Ricky, le personnage principal du film *Sorry We Missed You* de Ken Loach possède son outil de travail (sa camionnette) et, avec son auto-entreprise, est « son propre patron ». Il n'a pas « d'employeur » au sens traditionnel du terme, mais plutôt des « collaborateurs » qui lui sous-traitent du travail de livraison. À première vue, il n'entre pas dans la conception classique du personnage opprimé dans un drame social. Pourtant, le réalisateur a fait référence à un grand nombre des codes du drame social, et ce film est sans ambiguïté ancré dans ce genre. L'intrigue narrative tourne pour beaucoup autour de la relation de travail entre cet auto-entrepreneur et le collaborateur pour lequel il travaille. Un collaborateur qui est en position de monopole et peut imposer ses conditions comme un employeur plus classique. Le camion a d'ailleurs été acheté à crédit, et cette possession de l'outil de travail n'en est finalement pas vraiment une. Aussi les codes syntaxiques du genre sont parfaitement respectés (plans larges, éclairage naturel...). Ce recours aux codes du drame social permet au réalisateur Ken Loach de comparer cette nouvelle classe de travailleurs indépendants, autonomes, aux personnages d'exploités historiques du genre.

Ces attentes créées chez le spectateur en fonction du genre du film peuvent être satisfaites, mais le film peut aussi aller à leur rencontre, pour mieux surprendre. Alors que, dans l'une des dernières séquences du film *The Chaser* de Na Hong-Jin, on s'attend à voir le héros Jung-ho arriver *in extremis* pour sauver Mi-Jin des griffes d'un tueur en série, comme les codes du thriller le laissent attendre, le choc est d'autant plus fort quand on voit le marteau s'abattre sur le crâne de sa victime, et le héros perdu dans la ville, incapable de la secourir. Avec une montée en tension efficace construite à partir d'un montage parallèle, de ralentis et d'une distorsion de la perception temporelle typique de l'apothéose finale des thrillers, cette séquence laisse espérer une fin heureuse dans le respect des codes auxquels elle fait référence. Le contre-pied total de cette conclusion apparaît comme un coup de massue pour le spectateur, ce qui renforce l'impact émotionnel.

Alors il serait peut-être plus pertinent de considérer les genres et leurs codes comme des références que les créateurs peuvent utiliser comme soutien à la narration. Ces genres pouvant aider à introduire un univers, traduire par des codes syntaxiques un état émotionnel, ou encore surprendre si on va à l'encontre des codes. En d'autres termes, il serait intéressant de mettre les genres cinématographiques au service de la narration comme des éléments majeurs de l'écriture d'un film.

Ces extraits d'entretiens avec la monteuse Fleurine André peuvent apporter un complément à ce mémoire.

### Extraits d'entretien avec Fleurine André

« Sur la grosse question « Est-ce que monte en fonction du sujet qu'on traite ? », forcément un peu puisqu'on donne une intention. Dans le cinéma on donne une intention. Dans un drame psychologique tu n'es pas en train d'essayer de coller à la réalité, tu es en train de donner une impulsion créative supplémentaire pour que ce côté, qui n'est pas la réalité, soit plus réel que la réalité. Dans un film d'horreur effectivement je pense qu'on va être amené, pour faire monter la tension, à monter beaucoup plus sec. [...] Ça veut dire qu'il faut surprendre à un moment donné, ça veut dire qu'il faut mettre des choses auxquelles on s'attend pas. »

« Pour moi [le genre] est un outil. Mais il faut surtout arriver à sortir de ces espèces de cases qui font que l'on va dans ce type de film ou dans cet autre type de film. C'est plus intéressant de faire un film qui n'a pas spécifiquement de genre. Après, dès que tu fais un film, tu seras forcément mis dans une case [...] parce que c'est pratique aussi pour définir les choses. Après, c'est bien de faire tomber les barrières, c'est plus intéressant. »



## Bibliographie

---

### Ouvrages utilisés dans le mémoire

- ALEKAN, Henri, *Des lumières et des ombres*, Paris, ed. Editions du Collectionneur, 2001, 289 p.
- ASTRUC Frédéric, *Martyrs de Pascal Laugier : Mélancolie du chaos*, Aix-en-Provence, ed. Rouge profond, 2018, 112 p.
- ASTRUC Frédéric et COLLECTIF, *Représenter l'horreur*, Pertuis, ed. Rouge profond, 2015, 192 p.
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, ed. Cerf, 1976, 372 p.
- BOURDIEU Pierre, *Le sens pratique*, Paris, ed. Les Éditions de Minuit, 1980, 474 p.
- DORTIER Jean-François, Sciences humaines (hors série no 7) : la grande histoire de la psychologie, septembre-octobre 2008, page 44.
- FRANÇAIX Pascal, *Torture porn. L'horreur postmoderne*, Aix-en-Provence, ed. Rouge profond, 2016, 302 p.
- FU Xiangyi, *Horror movie aesthetics: How color, time, space and sound elicit fear in an audience*, Ann Arbor, United States, 2016, 93 p.
- LOACH Ken et BARAT Frank, *Défier le récit des puissants*, Bouzigues, ed. Indigène Editions, 48 p.
- MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma*, 2e édition., Malakoff, ed. Armand Colin, 2008, 206 p.
- ONDAATJE Michael, *Conversations avec Walter Murch*, Paris, ed. Ramsay, 2009, 347 p.

### Ouvrages consultés

- AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal et CANNONE Belinda, *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain*, 1<sup>re</sup> éd., Paris, ed. Klincksieck, 2003, 187 p.
- BENOÎT Peeters, JACQUES Faton et PIERPONT Philippe de, *Storyboard, le cinéma dessiné*, 01 éd., Crisnée, ed. Yellow Now, 1992, 188 p.
- BINH N. T. et SOJCHER Frédéric, *L'Art du montage: Comment les cinéastes et les monteurs réécrivent les films*, ed. Les Impressions nouvelles, 2017, 208 p.
- BOISSON Noelle, *La Sagesse de la Monteuse de Film*, 1<sup>re</sup> éd., Paris, ed. Jean-Claude Béhar Éditions, 2006, 112 p.
- BRESSON Robert, *Notes sur le cinématographe*, Paris, ed. Gallimard, 1995, 144 p.
- FISCHBACH Franck, *La critique sociale au cinéma*, Paris, ed. Vrin, 2012, 120 p.

LUMET Sidney et VILLALON Charles, *Faire un film*, ed. Capricci Editions, 2016, 282 p.

MURCH Walter, ROUX Mathieu Le et BURDEAU Marie-Mathilde, *En un clin d'oeil*, ed. Capricci Editions, 2011, 176 p.

TARKOVSKI Andrei Arsenievitch, *Le Temps scellé*, ed. Philippe Rey, 2014, 304 p.

THORET Jean-Baptiste et PENN Arthur, *26 secondes : L'Amérique éclaboussée*, Raccords., Pertuis, ed. Rouge Profond, 2003, 208 p.

---

## Netographie

---

Direction du Cinéma Service des aides sélectives à la production et à la distribution, « Appel à projets 2021 films de genre », consulté le 20 mars 2021, URL :

[https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/cinema/production/appel-a-projets-de-films-de-genre\\_563143](https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/cinema/production/appel-a-projets-de-films-de-genre_563143).

Larousse Éditions, « Définitions : générique - Dictionnaire de français Larousse », consulté le 16 mars 2021, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/g%C3%A9n%C3%A9rique/36544>.

Bonnefoy Victor, « Genre c'est du cinéma », 2018, consulté le 15 mars 2021, URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=CACgGim5Amg&t=326s>.

---

## Filmographie

---

### Films utilisés dans le mémoire

*The Texas Chainsaw Massacre (Massacre à la tronçonneuse)*, Tobe HOOPER, 1974.

*Carrie (Carrie au bal du diable)*, Brian DE PALMA, 1976.

*Evil Dead*, Sam RAIMI, 1981.

*Die Hard (Piège de cristal)*, John MCTIERNAN, 1988

*Germinal*, Claude BERRI 1993.

*La reine Margot*, Patrice CHEREAU, 1994.

*Brassed Off (Les virtuoses)*, Mark HERMAN, 1996.

*Ring*, Hideo NAKATA, 1998.

オーディション *Ōdishon (Audition)*, Takashi MIIKE, 1999.

*The Blair Witch Project (Le Projet Blair Witch)*, Eduardo SANCHEZ et Daniel MYRICK, 1999.

*Dancer in the Dark*, Lars VON TRIER, 2000.

*Le Pacte des Loups*, Christophe GANS, 2001.

« *Le Pacte des loups* », *les coulisses du tournage*, Pascal LAUGIER, 2001.

*Haute Tension*, Alexandre AJA, 2003.

*The Descent*, Neil MARSHALL, 2005.

*Silent Hill*, Christophe GANS, 2006.

*Frontière(s)*, Xavier GENS, 2007.

*BALAGUERÓ Jaume et PLAZZA Paco, Rec*, 2007.

*Cloverfield*, Matt REEVES, 2008.

*추격자 (The Chaser)*, Na HONG-JIN, 2008.

*Femmes en peines*, Arnaud SELIGNAC, 2018.

*Viande d'Origine Française*, Xavier SAYANOFF et Tristan SCHULMANN, 2009.

*Welcome*, Philippe LIORET, 2009.

*District 9*, Neill BLOMKAMP, 2009.

*Paranormal Activity*, Oren PELI, 2009.

*Martyrs*, Pascal LAUGIER, 2012.

*Project X (Projet X)*, Nima NOURIZADEH, 2012.

*Passion*, Brian DE PALMA, 2012.

*The Secret*, Pascal LAUGIER, 2013.

*Babysitting*, Nicolas BENAMOU et Philippe LACHEAU, 2014.

*La Loi du marché*, Stéphane BRIZE, 2015.

*Sicario*, Denis VILLENEUVE, 2015.

*Box 27*, Arnaud SELIGNAC, 2016.

*La La Land*, Damien CHAZELLE, 2016.

*Hereditary (Hérédité)*, Ari ASTER, 2018.

*Utøya 22. juli (Utøya, 22 juillet)*, Erik POPPE, 2018.

*En guerre*, Stéphane BRIZE, 2018.

*Ghostland*, Pascal LAUGIER, 2018.

*Us*, Jordan PEELE, 2019.

*Sorry we missed you*, Ken LOACH, 2019.

*기생충 (Parasite)*, Bong JOON-HO , 2019.

---

## Ludographie

---

*Silent Hill*, Tokyo, Konami, 1999.

*Silent Hill 2*, Tokyo, Konami, 2001.

*Silent Hill 3*, Tokyo, Konami, 2003.

*Silent Hill 4: The Room*, Tokyo, Konami, 2004.

## — Liste des contacts pris pour le mémoire —

---

Pour la rédaction de ce mémoire nous avons pris contact avec les monteurs suivants :

- Fleurine André – Monteuse de la série de documentaires *Instantanés d’histoires* produite par Bonne Compagnie
- François Gédigier – Monteur de *La reine Margot* de Patrice Chéreau et *Dancer in the Dark* de Lars von Trier
- Anne Klotz – Monteuse des films *En guerre* et *La Loi du marché* réalisés par Stéphane Brizé
- Frédéric Massiot – Monteur de la série *Sam* produite par Authentic Prod et de la série *Cain* produite par DEMD Productions
- Françoise Roux – Monteuse des films *Box 27* et *Femmes en peines* réalisés par d’Arnaud Ségnac



## Sommaire

Introduction.....	5
Partie 1 : Des genres (dé)codés.....	9
a) À la recherche des codes.....	9
1) Un rapide historique de l'étude des genres.....	9
2) L'analyse sémantico-syntaxique.....	12
b) Deux genres très différents.....	16
c) Le cinéma d'horreur.....	18
1) Des éléments sémantiques.....	19
a. L'agression.....	20
b. L'impératif de survie.....	21
2) Des éléments syntaxiques.....	22
a. Éclairage.....	22
b. Choix d'optiques.....	24
c. Mouvements de caméras.....	25
d. Ambiance sonore.....	28
d) Le drame social.....	30
1) Des éléments sémantiques.....	31
a. Personnages.....	31
b. Décors.....	31
c. Les intrigues narratives.....	32
2) Des éléments syntaxiques.....	32
a. Cadres.....	34
b. Ambiance sonore.....	35
c. L'éclairage.....	35
Partie 2 : Composer avec le genre.....	39
a) Genre et montage, contrainte ou liberté ?.....	39
1) Il existe différents types de montages.....	39
2) Application pratique : le montage d'une bande annonce pour un « film d'horreur ».....	41
b) Genre cinématographique et liberté dans le montage.....	45
c) Une influence intégrée du genre.....	48
d) Le montage peut-il contribuer à l'établissement d'un genre ?.....	50
Partie 3 : La création d'un film est un processus complexe.....	57
a) L'influence des autres étapes de création d'un film.....	57
b) La question du point de vue.....	66
c) Le couple genre / point de vue.....	68
Conclusion.....	71
Annexes.....	75
Bibliographie.....	77
Netographie.....	78

Filmographie.....	78
Ludographie.....	80
Liste des contacts pris pour le mémoire.....	81



---

## Résumé

---

La relation entre le genre d'un film et son montage est à double sens : le genre peut influencer les pratiques du montage, comme les pratiques du montage peuvent contribuer à l'élaboration du genre du film.

Dans le premier cas, le genre d'un film peut influencer les pratiques en dirigeant l'orientation générale du montage mais sans agir de manière contraignante. Le genre n'est pas un cahier des charges à suivre de manière stricte mais plutôt un corpus de codes qui peuvent guider les choix esthétiques. Le genre peut aussi influencer le montage à travers les rushs du tournage.

Le genre n'est pas le seul élément à influencer le montage. Le choix du point de vue peut – aussi porter une esthétique pour le montage.

---

## Mots-clés

---

Montage – Genre cinématographique – Film d'horreur – Code cinématographique – Drame social  
Point de vue

---

## Abstract

---

The relationship between the genre of a movie and its edit can be in the two ways : the movie genre can influence the edit's practices , like the edit's practices can contribute to develop the movie's genre.

In the first case, the movie's genre can influence the edit's practices by directing the general direction of the edit, without acting in binding way. The genre is not a specification to be followed strictly but rather a corpus of codes that can guide aesthetic choices. The genre can also influence the editing through the footage of the shoot.

The genre is not the only element to influence the edit. The choice of the point of view can also carry an aesthetic for the edit.

---

## Keywords

---

Edi – Cinematographic genre – Horror film – Cinematographic code – Social drama – Point of view